GOECIA
LA CLAVE MENOR
DEL REY SALOMON

PREFACIO

LA TRADUCCIÓN del primer libro del ***Lemegeton,*** **que** por primera vez está al alcance de los estudiantes de *Magia Talismánica,* fue iniciada de numerosos manuscritos en el Museo Británico, en hebreo, latín y francés, por G.H. *Fra,* D.D.C.F. (S.L. Mac Gregor Mathers), especialmente para el uso de los estudiantes de lo oculto, esto es, para aquellas personas que sí creen en la eficacia de los ritos mágicos y desean ponerlos en práctica, puesto que en esa época el cuerpo literario que trata de la Magia Ceremonial y sus diferentes ramas era inaccesible para la mayoría de los estudiantes y lectores, por encontrarse en textos o manuscritos raros, la mayoría de las veces en lenguas extranjeras y en ocasiones bastante mutilados.

Desafortunadamente, el señor Mathers no logró concluir la obra y ésta hubo de ser terminada por una de las figuras más importantes y más discutidas del ocultismo en el siglo XX, Aleister Crowley. De esta manera, lo que en un principio sería para uso exclusivo de los estudiantes o miembros de la "Aurora Dorada", está ahora disponible para todos aquellos que se interesan en poner en práctica estos rituales.

RAMAEL

INVOCACIÓN PRELIMINAR

A ti, el No-Nacido, yo invoco.
A ti, que creaste el Cielo y la Tierra.
A ti, que creaste el Día y la Noche.
A ti, que creaste. la Oscuridad y la Luz.
Tú eres Osorronophris: a quien no ha visto hombre alguno en ningún tiempo.
Tú eres Jabas:
Tú eres Japos:
Tú has distinguido entre el Justo y el Injusto.
Tú creaste al Macho y a la Hembra.
Tú produciste la Semilla y el Fruto.
Tú formaste a los hombres para que se amaran unos a otros y se odiaron unos a otros.

Yo soy Mosheh, tu profeta, a quien tú confiaste tus Misterios, las Ceremonias de Ishrael:
Tú produciste lo húmedo y lo seco, y todo lo que nutrió toda la vida creada.
Escúchame, porque yo soy el Ángel de Paphro Osorronophris: éste es tu Nombre Verdadero, dado a los Protetas de Ishrael.

* * * *

Escúchame:

Ar: Thiao: Rheibet: Atheleberseth: A:
Blatha: Abeu: Ebeu: Phi: Thitasoe: lb:
Thiao.

Escúchame, y pon todos los Espíritus sujetos a mí: para que todos los Espíritus del Firmamento y del Éter; sobre la Tierra y bajo la Tierra; en tierra seca y en el Agua; del Aire en remolino y del Fuego que embiste; y cada Palabra y Azote de Dios deben ser obedientes conmigo.

Yo te invoco, el Dios Terrible e Invisible: Que vives en el Lugar Vacío del Espíritu:
Arogogorobrao: Sothou:
Modorio: Phalartao: Doo: Apé, El No-Nacido,
Escúchame.
Escúchame:
Roubriao: Mariodam: Balbnabaoth: Assalonai:
Aphniao: 1: Thoteth: Abrasar: Aeoou: Ischure,
¡ Poderoso y No-Nacido!
Escúchame.
Yo te invoco.
Ma: Barraio: Joel: Kotha:
Athorebalo: Abraoth:
Escúchame.

Escúchame:
Aoth: Abaoth: Basum: Isak:
Sabaoth: lao:

Éste es el Señor de los Dioses:
Éste es el Señor del Universo:
-Éste es a quien los Vientos temen.
Éste es quien habiendo hecho la voz por su mandato, es Señor de todas las cosas; rey, regidor y auxiliador. Escúchame.
Escúchame:
leou: Pur: Iou: Pur: Iaot: Iaeo: loou: Abrasar:
Sabriam: Do: Uu: Adonaie: Ede: Edu:
Angelos ton Theon: Aniaia Lai: Gaia: Ape: Diathanna Thorun.

¡ Yo soy Él! ¡El Espíritu no nacido teniendo vista en los pies: Fuerte, y el Fuego Inmortal!
¡ Yo soy Él! ¡La Verdad!
¡ Yo soy Él! ¡ Quien odia que el mal deba ser forjado en el Mundo!
¡ Yo soy Él! que relampagueó y tronó.
¡ Yo soy Él! de Quien emana la lluvia de vida de la Tierra:
¡ Yo soy Él! cuya boca siempre flameó:
¡ Yo soy Él! el engendrador y manifestador de la Luz: ¡ Yo soy Él! la Gracia del Mundo:

"El Corazón Abrazado con una Serpiente" es Mi Nombre!

Ven y sígueme: y pon todos los Espíritus a mi obediencia para que todos los Espíritus del firmamento y del Éter; sobre la Tierra y bajo la Tierra; en tierra seca, o en el Agua; del Aire en remolino o del Fuego que embiste: ¡y que cada Palabra y Azote de Dios puedan serme obedientes!

lao: Sábao:

¡Tales son las Palabras!

DEFINICIÓN PRELIMINAR DE LA MAGIA

LEMEGETON VEL CLAVICULA SALOMONIS REGIS

LA MAGIA es el conocimiento más divino, más alto y más absoluto de la Filosofía Natural,[1] lograda en sus obras y operaciones maravillosas por medio de un correcto entendimiento de las virtudes internas y ocultas de las cosas, para que de esta manera, aplicando Agentes[2] verdaderos a los Pacientes, [3] extraños y admirables efectos sean producidos. De aquí que los magos sean profundos y diligentes investigadores de la naturaleza; ellos, por medio de su habilidad, saben cómo anticiparse a un efecto, de modo que para el vulgo parezca un milagro.

Orígenes dijo que el arte mágico no contiene nada subsistente; sin embargo, si lo tuviera, no debería ser diabólico ni ser objeto de desprecio. Distinguía la magia natural de la diabólica.

Apolonio de Tiana sólo ejercía la magia natural, por medio de la cual llevaba a cabo cosas maravillosas.

---

[1] Esta definición preliminar de la Magia se encuentra en muy pocos códices y es probablemente posterior a todo el cuerpo de la obra.
[2] Activos.
[3] Pasivos.

Filón el Hebreo dijo que la verdadera magia, por la que llegamos al entendimiento de las obras de la naturaleza, está muy lejos de ser despreciable y que monarcas y reyes la han estudiado. Entre los persas nadie podía reinar sin que fuera hábil en este *Gran Arte*.

Esta noble ciencia con frecuencia ha degenerado y de magia natural se ha convertido en diabólica y de filosofía verdadera en nigromancia, [1] lo cual es total-mente culpa de sus seguidores, los cuales, abusando o no siendo capaces de alcanzar este conocimiento alto y místico, caen inmediatamente en las tentaciones de Satanás y son conducidos por él al estudio del Arte Negro. Es por esto que la magia cayó en desgracia, y sus seguidores son considerados vulgarmente como brujos.

Los miembros de la Fraternidad de los Rosacruces pensaron que no sería adecuado llamarse a sí mismos magos, sino filósofos, y no ser empíricos[2] ignorantes, sino físicos experimentados cuyos remedios no sólo son legítimos sino *divinos*.

BREVE DESCRIPCIÓN INTRODUCTORIA

(N.B. *Esta descripción está tomada de varios manuscritos y códices de los cuales las cuatro principales variantes se fusionaron. en una sola.)*

CLAVICULA SALOMONIS REGIS

que contiene todos los Nombres, Oficios y Órdenes de todos los Espíritus con los que él conversó, con los Sellos

[1] "Arte Negro", distinto de la meta necromancia, o adivinación por los muertos.
[2] Charlatanes y Pretendientes.

y Caracteres de cada uno y la forma de invocarlos en apariencia visible:
Consta de cinco partes, a saber:

1. La Primera Parte es un Libro de Espíritus del Mal, llamado *Goecia,* que muestra cómo él sometió a esos Espíritus y los usó para realizar tareas de diversa índole, por lo que adquirió gran fama.

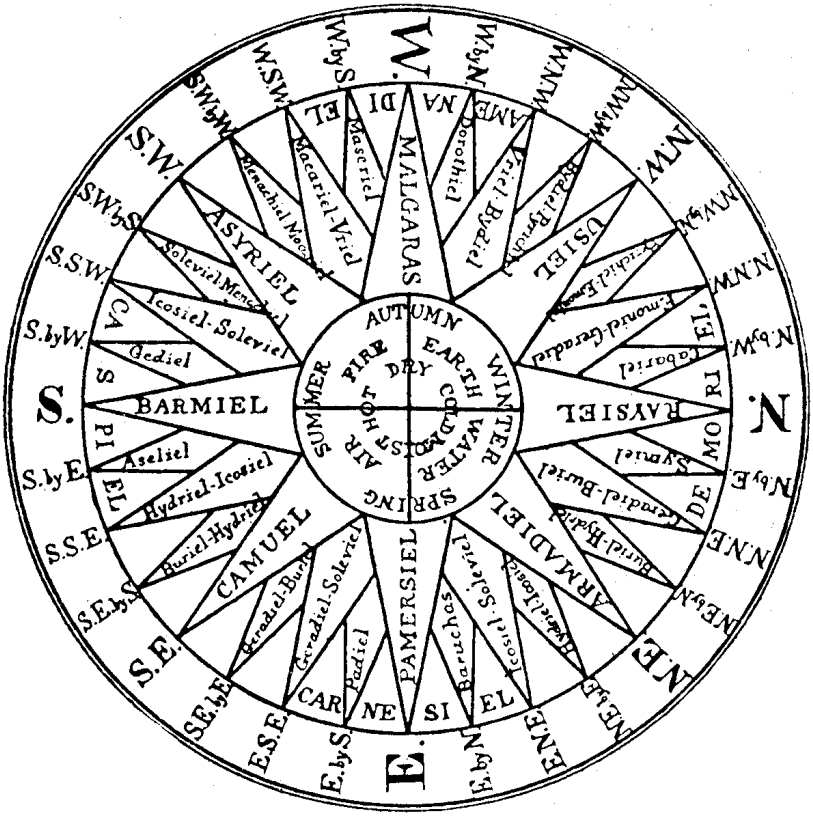
2. La Segunda Parte es un Libro de Espíritus en parte malos y en parte buenos, llamado *Teurgia-Goecia,* que contiene espíritus aéreos, etcétera.

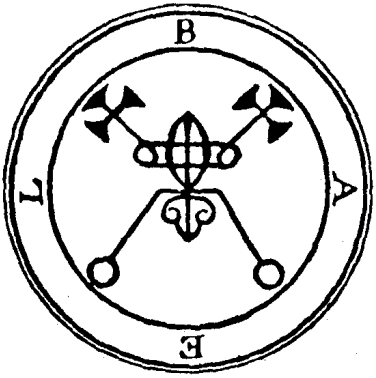
3. La Tercera Parte trata de los Espíritus que gobiernan las horas planetarias, y qué espíritus corresponden a cada grado de los signos del Zodiaco y los planetas de los signos. Llamado el *Arte Paulino.*

4. La Cuarta Parte de este libro se llama *Almadel o Salomón* y contiene los espíritus que gobiernan las Cuatro Alturas, o los 360 grados del Zodiaco.

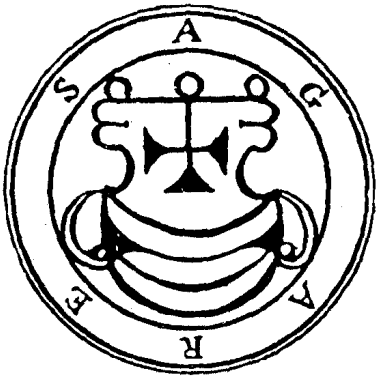
Estas últimas dos Órdenes de los Espíritus son buenas, y deben buscarse por investigación divina. Se les llama *Teurgia.*

5. La Quinta Parte es un Libro de Oraciones y Plegarias que el sabio Salomón acostumbraba decir sobre el altar del Templo. Se le llama *Ars Nova, y* fue revelado a Salomón por el Santo Ángel de Dios llamado Michael; y también recibió muchas notas escritas por el dedo de Dios que le fueron declaradas por el Ángel mencionado con ruido de truenos y sin las cuales Salomón jamás habría logrado su gran conocimiento, ya que con estas notas logró en poco tiempo conocer todas las ciencias y artes tanto buenas como malas. A estas notas se les llama *Arte Notario,* etcétera.


AUTUMN
EARTH
DRY
WINTER
WATER
COLD
SUMMER
FIRE
HOT
SPRING
AIR
MOIST
MALCARAS
PAMERSIEL
ARMADIEL
RAVSIEL
BARMIEL
CAMUEL
ASYRIEL
USIEL
W.
N.
E.
S.
N.W.
N.E.
S.E.
S.W.

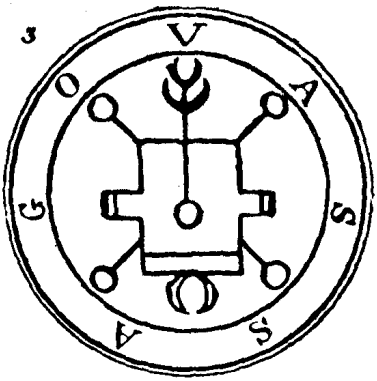


1. BAEL



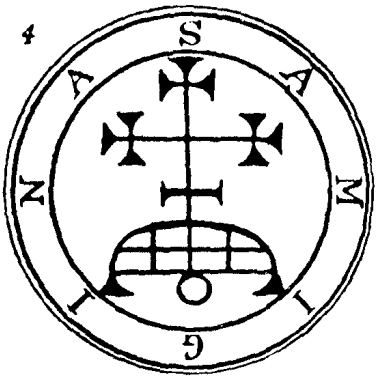
2. AGARES

3



3. VASSAGO

4



4. SAMIGINA

EL LIBRO DE LOS MALOS ESPIRITUS

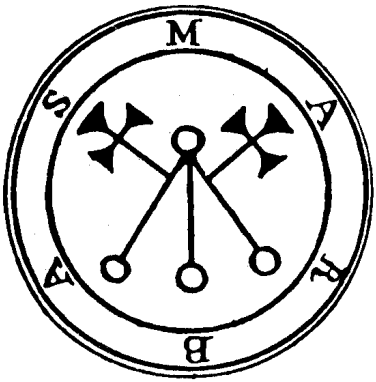
SHEMHAMPHORASH

1. BAEL. El Primer Espíritu Principal es un Rey que rige en el este, llamado Bael. Confiere la invisibilidad. Rige sobre 66 legiones de espíritus infernales. Aparece en diferentes formas; a veces como un gato, a veces como sapo y a veces como hombre o también en todas estas formas juntas. Habla con voz ronca. Éste es su sello, que cuando se le invoca debe usarse como pantáculo ante él, pues de lo contrario no obedecerá.

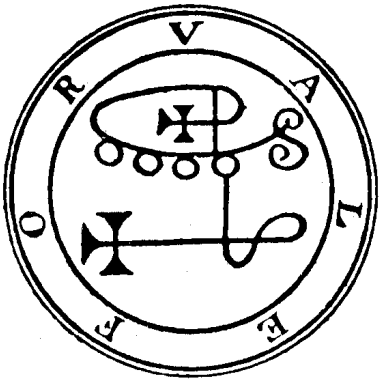
2. AGARES. El Segundo Espíritu es un Duque llama-do Agreas o Agares. Está bajo el poder del este, y aparece bajo la forma de un bello anciano, montando sobre un cocodrilo, lleva un azor en su muñeca; sin embargo es de apariencia apacible. Hace que los que corren se detengan, hace volver a los prófugos, enseña todas las lenguas de inmediato, destruye noblezas espirituales o materiales y provoca temblores de tierra. Pertenecía al Coro de las Virtudes. Tiene bajo su mando 31 legiones de espíritus y éste es su sello que debe usarse como pantáculo cuando se le llama.

3. VASSAGO. El Tercer Espíritu es un poderoso Príncipe, siendo de la misma naturaleza que Agares. Es llamado Vassago. Este espíritu es de naturaleza buena, y su oficio es declarar cosas del pasado y del futuro y descubrir cosas ocultas o perdidas. Gobierna 26 legiones de espíritus y éste es su sello.

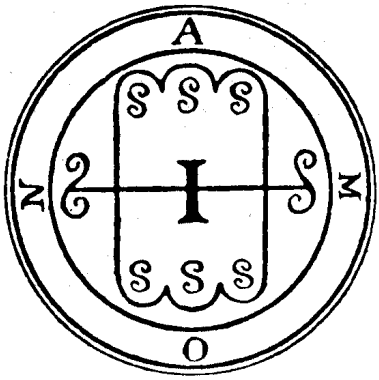
4. SAMIGINA o GAMIGIN. El Cuarto Espíritu es Samigina, un gran Marqués. Aparece en la forma de un pe-



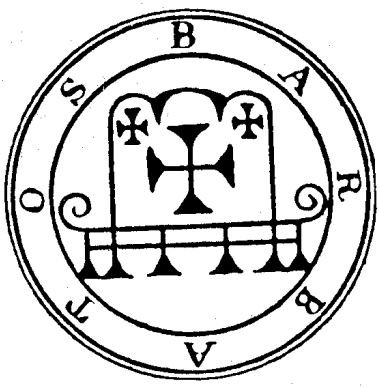
5. MARBAS



6. VALEFOR



7. AMON



8. BARBATOS

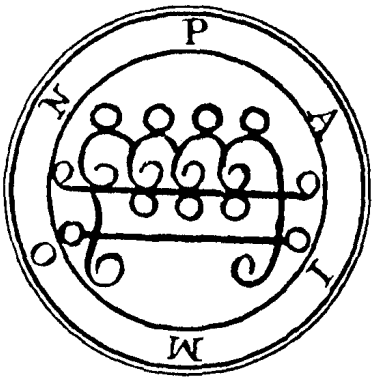
queño caballo o un asno y luego en forma humana cuando se lo ordena quien lo invoca. Habla con voz ronca. Gobierna sobre 30 legiones de Inferiores. Enseña todas las ciencias liberales y da cuenta de las almas que murieron en pecado. Éste es su sello, que debe ser usado por el Mago en la invocación.

5. MARGAS. El Quinto Espíritu es Marbas. Es un gran Presidente y aparece al principio en forma de un gran león, pero luego, por orden. del Mago, toma la forma humana. Contesta en forma verdadera sobre las cosas ocultas o secretas. Provoca y cura enfermedades. Da gran conocimiento en artes mecánicas. Puede cambiar la forma propia de los hombres en otras formas. Gobierna 36 legiones de espíritus. Éste es su sello que debe usarse en la forma antes mencionada.

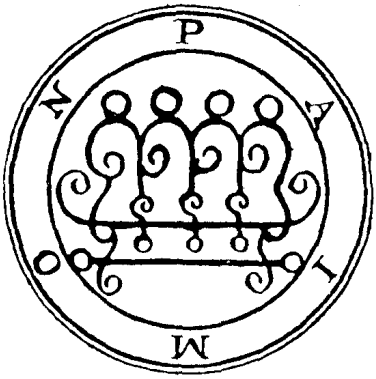
6. VALEFOR. El Sexto Espíritu es Valefor. Es un poderoso Duque y aparece en forma de león con cabeza de asno. Es un "familiar" bueno pero induce al robo a los que confían en él. Gobierna 10 legiones de espíritus. Éste es su sello, que debe usarse sea familiar o no.

7. AMÓN. El Séptimo Espíritu es Amén. Es un Marqués grande en poder y muy severo. Aparece como lobo con cola de serpiente, vomitando llamas, pero al mandato del Mago se cambia en forma humana con dientes de perro o cabeza de cuervo, o simplemente en forma de hombre con cabeza de cuervo. Dice todas las cosas del pasado y del futuro. Procura el amor y reconcilia a los enemigos. Gobierna 40 legiones de espíritus. Éste es su sello que debe usarse en la forma indicada.

8. BARBATOS. El Octavo Espíritu es Barbatos. Gran Duque que aparece cuando el sol está en Sagitario con



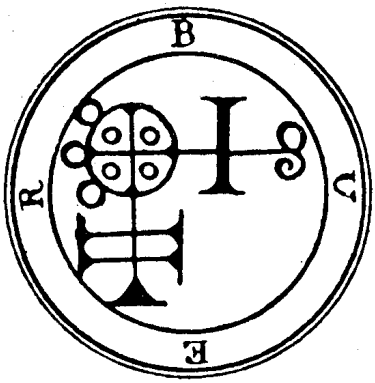
9. PAIMON



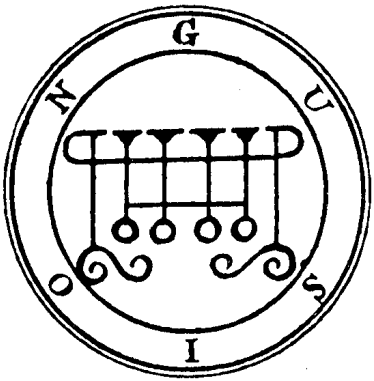
9 bis. PAIMON

cuatro nobles reyes y sus compañías de grandes tropas. Proporciona el entendimiento del canto de los pájaros y de las voces de otras criaturas, tales como el ladrido de los perros. Descubre los tesoros que han sido ocultos por medio de encantamientos. Pertenecía al Coro de las Virtudes, del que todavía guarda una parte. Conoce todas las cosas del pasado y el futuro, concilia a los amigos y a los que están en el poder. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello de obediencia que se usará en su in-vocación.

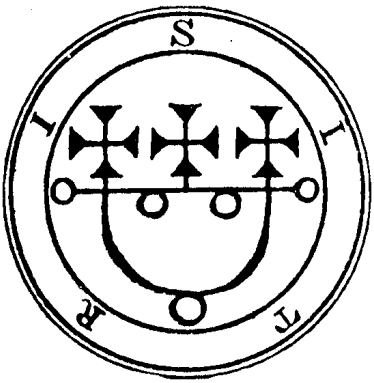
9. PAIMÓN. El Noveno Espíritu de este Orden es Paimón, gran Rey muy obediente ante Lucifer. Aparece en la forma de un hombre sentado sobre un dromedario con una gloriosa corona sobre su cabeza. Una hueste de espíritus va ante él, así como hombres con trompetas y címbalos y toda clase de instrumentos musicales. Tiene una gran voz y su hablar es tal que el mago no puede entenderle al menos que lo obligue. Este espíritu puede enseñar todas las artes *y* ciencias *y* otras cosas secretas. Puede descubrir ante el invocador lo que la Tierra es *y* lo que detiene las aguas *y* todo lo que se desee saber. Proporciona dignidad y la confirma. Pone cualquier hombre a disposición del mago si éste lo desea. Proporciona buenos "familiares" y los que puedan enseñar todas las artes. Se le ve hacia el este. Pertenece a la Orden o Coro de las Dominaciones *(o Dominios).* Tiene bajo su mando 200 legiones de espíritus y parte de ellos pertenecen al Coro de los Angeles y otra parte al de las Potencias. Si se le llama a el solo se le debe ofrecer algo; lo atenderán dos reyes llamados Labal y Abalim, y otros espíritus que serán de la Orden de las Potencias, y 25 Legiones. Los espíritus que están sujetos a ellos no siempre están a su lado a menos que el mago los obligue. Éste es su sello.



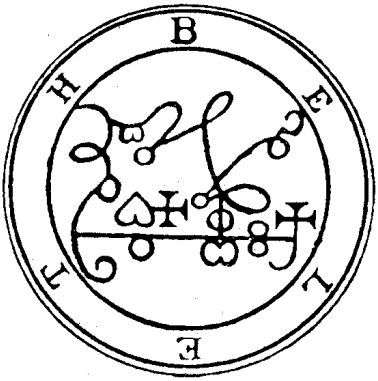
10. BUER



11. GUSION



12. SITRI



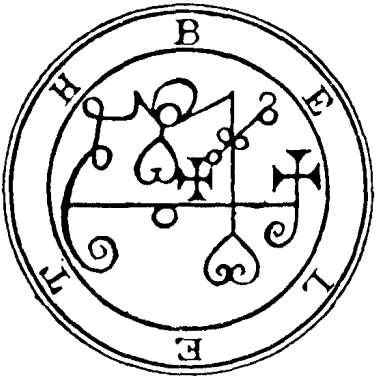
13. BELETH

10. BUER. El Décimo Espíritu es Buer, gran Presiden-te. Aparece en Sagitario y toma su forma cuando el sol está en este signo. Enseña filosofía moral y natural, el arte de la lógica y las virtudes de todas las plantas y hierbas. Cura todas las enfermedades y proporciona buenos espíritus familiares. Gobierna 50 legiones de espíritus y éste es su sello que debe usarse cuando se le invoca.

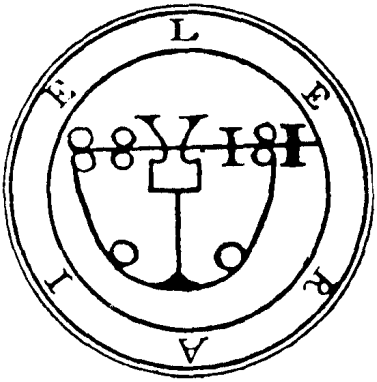
11. GUSIÓN. El Undécimo Espíritu es un Gran Duque llamado Gusión. Aparece en forma de cinocéfalo. Dice todas las cosas del presente, pasado y futuro, y el significado y la solución de todas las cosas que se le pregunten. Reconcilia enemistades y proporciona honor y dignidad. Rige sobre 40 legiones de espíritus. Éste es su sello, que debe usarse en la forma ya dicha.

12. SITRI. El Duodécimo Espíritu es Sitri. Es un gran Príncipe y aparece en un principio en la forma de un ser con cabeza de leopardo y alas de grifo, pero al mandató del exorcista toma una forma humana muy bella. Inflama a los hombres con el amor de las mujeres, y a los mujeres con el amor de los hombres y también hace que éstos se muestren desnudos si se desea. Gobierna 60 legiones. Su sello es éste, el cual debe usarse en la invocación.

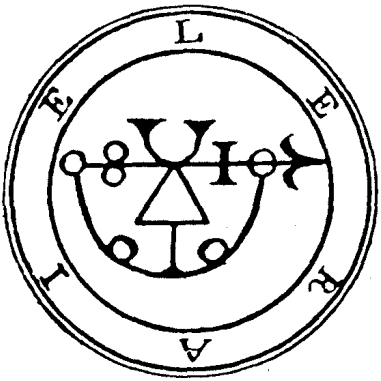
13. BELETH. El Treceavo Espíritu se llama Beleth, o Bileth o Bilet. Rey terrible y poderoso, aparece montado sobre un corcel pálido, precedido por el sonido de trompetas y otros instrumentos musicales que tocan. Se pone muy furioso la primera vez que se le llama; esto es, mientras el exorcista adquiere su ánimo, el cual, para lograr esto, debe sostener una vara de avellano en su mano golpeando con ella hacia los cuartos Sur y Este,



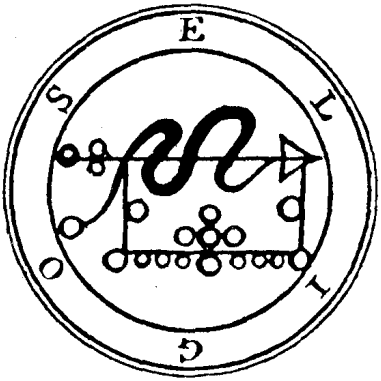
13 bis. **BELETH**



14. **LERAJE**



14 bis. **LERAJE**

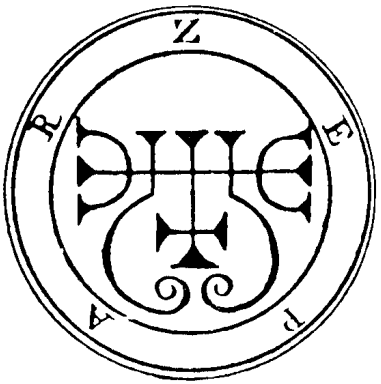


15. **ELIGOS**

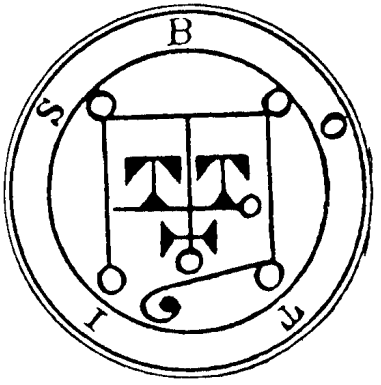
hacer un triángulo fuera del círculo y luego mandarle entrar en él por medio de las Obligaciones y Cargas de los Espíritus, como en adelante sigue. Y si aun con las amenazas no entra en el triángulo, repita las Obligaciones y Cargas ante él, y entonces mostrará obediencia y entrará y hará lo que se le ordene. Sin embargo, debe recibírsele cortésmente, ya que es un gran rey, y hacérsele honores, como lo hacen los reyes y príncipes que lo atienden. Debe tener siempre un anillo de plata en el dedo medio de la mano izquierda y sostenida ésta contra la cara, como se hace también ante Amaymón. Este gran rey provoca todo el amor que sea posible, tanto en el hombre como en la mujer, hasta que el exorcista ha logrado su deseo. Es de la Orden de los Poderes y gobierna 85 legiones. Su noble sello es éste, que debe usar el invocador delante suyo durante la operación.

14. LERAJE o LERAIKHA. El Catorceavo Espíritu llamado Leraje (o Leraie), Marqués grande en poder que se muestra en la forma de un arquero vestido de verde portando sus armas. Causa grandes batallas y hace que las heridas causadas por flechas en los combates se pudran. Pertenece a Sagitario. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello.

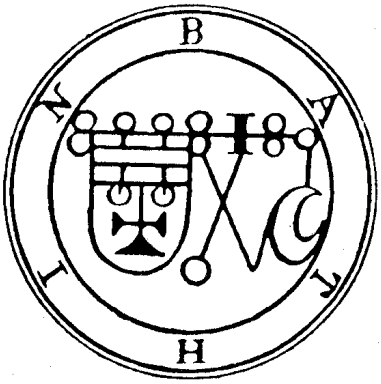
15. ELIGOS. El Quinceavo Espíritu es Eligos, gran Duque que aparece en la forma de un caballero bueno, llevando una lanza y un estandarte y una serpiente. Descubre las cosas ocultas, conoce las cosas que sucederán, y las cosas que conciernen a la guerra y la forma en que los soldados se enfrentarán. Proporciona el afecto de señores y grandes personas. Gobierna 60 legiones. Su sello debe usarse en su invocación en la forma que se ha indicado.



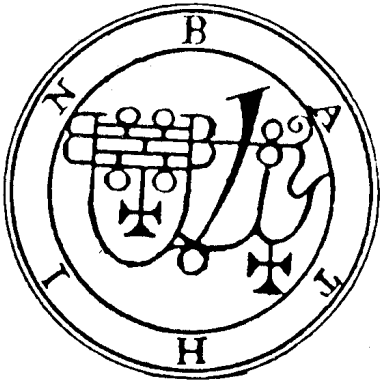
16. ZEPAR



17. BOTIS



18. BATHIN



18 bis. BATHIN

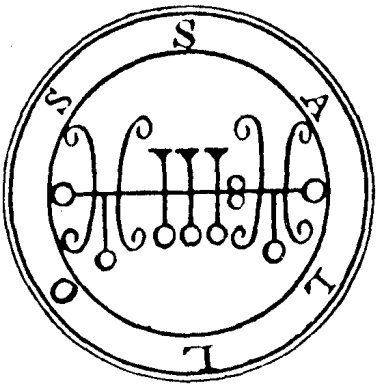
16. ZEPAR. El Dieciseisavo Espíritu se llama Zepar. Gran Duque, aparece con vestidura roja y armadura, como soldado. Su oficio es hacer que las mujeres amen a los hombres y hacer que ambos se entreguen al amor. Gobierna 26 legiones de espíritus inferiores y sólo obedece cuando ve su sello.

17. BOTis. El Diecisieteavo Espíritu es Botis, Gran Presidente y Conde. Aparece al principio como horrible serpiente, después toma la forma humana al mandato del mago, tiene grandes dientes y dos cuernos. Lleva una espada filosa y puntiaguda 'en la mano. Dice todas las cosas del pasado y las del futuro y concilia amigos y enemigos. Rige sobre 60 legiones y su sello debe usarse en la forma indicada.

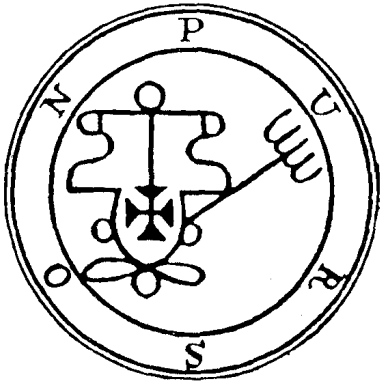
18. BATHIN. Duque fuerte y poderoso, aparece como un hombre fuerte y poderoso con cola de serpiente montando un caballo de color claro. Conoce las virtudes de las plantas y piedras preciosas y puede transportar a los hombres de un país a otro en un instante. Rige 30 legiones. Su sello debe usarse en la forma indicada.

19. SALLOS. Sallos o Saleos es un Duque grande y poderoso que aparece en la forma de un soldado montado en un cocodrilo, con corona ducal sobre su cabeza, pero apacible. Provoca el amor entre hombre y mujer. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello.

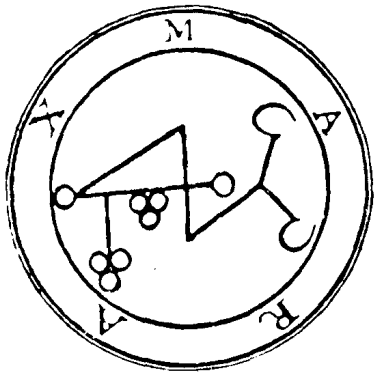
20. PURSON. Gran Rey. Aparece en forma de un hombre con cabeza de león llevando una serpiente en la mano y montado en un oso. Llega precedido por muchas trompetas resonantes. Conoce todas las cosas ocultas, descubre los tesoros, y sabe todas las cosas pasadas, presentes y futuras. Puede tomar un cuerpo ya sea hu-



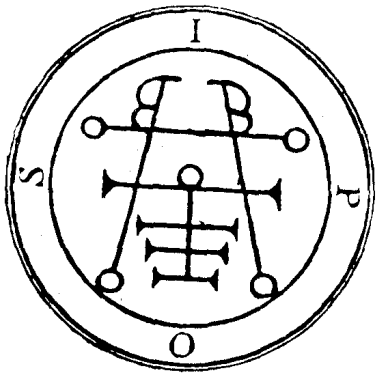
19. SALLOS



20. PURSON



21. MARAX



22. IPOS

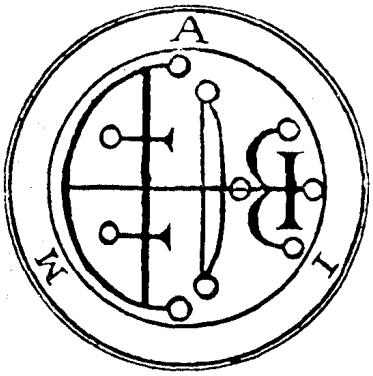
mano o aéreo y contesta todas las cosas terrestres y divinas y sobre la creación del mundo. Proporciona buenos "familiares" y gobierna 22 legiones pertenecientes parte al Coro de las Virtudes y parte al de los Tronos. Su sello debe usarse en la invocación.

21. MÁRax *(Morax en algunos códices).* Gran Conde y Presidente. Aparece como un gran toro con rostro de hombre. Su oficio es proporcionar conocimiento sobre astronomía y todas las ciencias liberales. También proporciona buenos familiares que conocen las virtudes de las plantas y piedras preciosas. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello que se usa como se ha indicado.

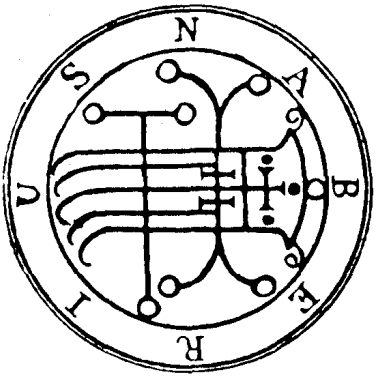
22. IPos. Es un Conde y poderoso Príncipe y aparece en la forma de un ángel con cabeza de león, pies de ganso y cola de liebre. Conoce las cosas del presente, pasado y futuro. Hace a los hombres ingeniosos y arrojados. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en su invocación.

23. AIM. Llamado también Aini y Halloryn, fuerte Duque que aparece con un hermoso cuerpo de hombre pero con tres cabezas, la primera de serpiente, la segunda de un hombre con dos estrellas en la frente y la tercera de ternero. Monta sobre una serpiente y lleva una tea con la que causa gran destrucción. Da ingeniosidad en todas las formas y contesta en forma verdadera todas las cosas secretas que se le preguntan. Rige sobre 26 legiones de espíritus inferiores. Su sello se usa para la invocación.

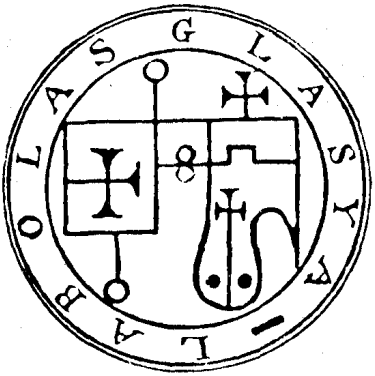
24. NABERIUS. También llamado Cerbero, es un valiente Marqués que aparece en forma de una grulla negra que flota alrededor del círculo. Cuando habla lo



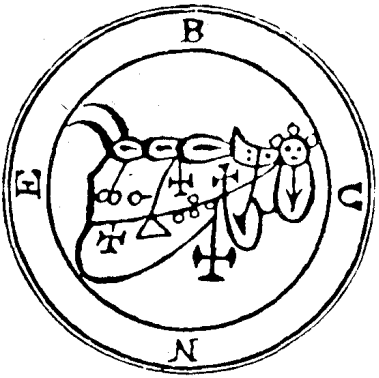
23. AIM



24. NABERIUS



25. GLASYA-LABOLAS



26. BUNE

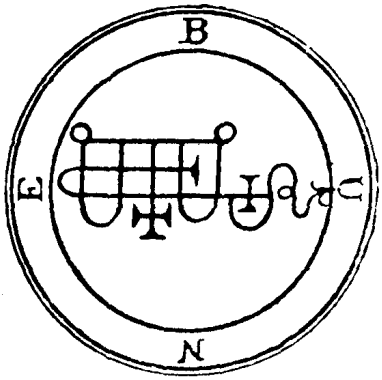
hace con voz ronca. Proporciona habilidad en las artes y ciencias pero en especial en el arte de la retórica. Restablece dignidades y honores perdidos. Rige sobre 19 legiones de espíritus. Su sello debe usarse para su in-vocación.

25. GLASYA-LABOLAS. Poderoso Presidente y Conde que se muestra como un perro con alas de grifo. Enseña todas las artes y ciencias en un instante. Incita al derramamiento de sangre y es el incitador de todos los homicidios. Enseña las cosas pasadas, presentes y futuras. Si se desea, causa el amor entre amigos y enemigos. Confiere la invisibilidad. Tiene bajo su mando 36 legiones. Éste es su sello que se usa en la invocación.

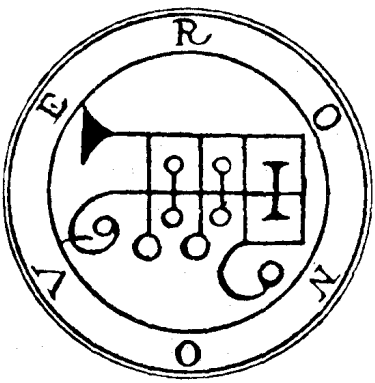
26. BUNÉ. Conocido también como Bimé o Bim. Es Duque fuerte, grande y poderoso y aparece en forma de dragón con tres cabezas, una de perro, otra de grifo y otra de hombre. Habla con voz fuerte pero agradable. Cambia los lugares de los muertos, hace que los demonios ronden los sepulcros, da riquezas, hace a los hombres sabios y elocuentes y contesta certeramente las preguntas que se le hacen. Gobierna 30 legiones. Tiene dos sellos pero el segundo es el mejor.

27. RONOVÉ. Es Marqués y gran Conde; aparece en la forma de un monstruo. Enseña el arte de la retó-rica y da buenos sirvientes, conocimiento de las lenguas *y* favores con los amigos *y* enemigos. Manda 19 legiones. Su sello se usa para invocarlo.

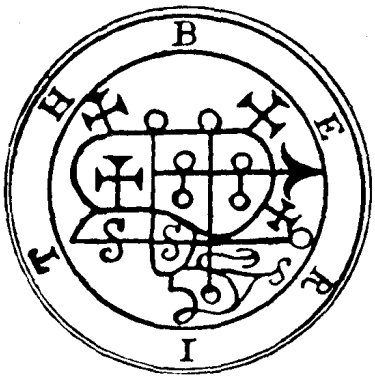
28. BERITH. Duque grande, poderoso y terrible. Tiene dos nombres más que se le dieron posteriormente: Beale o Beal y Bofry o Bolfry. Aparece en la forma de un soldado con vestiduras rojas, con una corona de oro



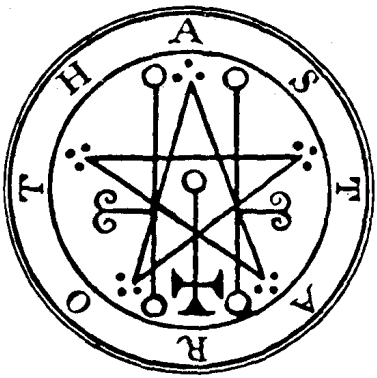
26 bis. BUNE



27. RONOVE



28. BERITH



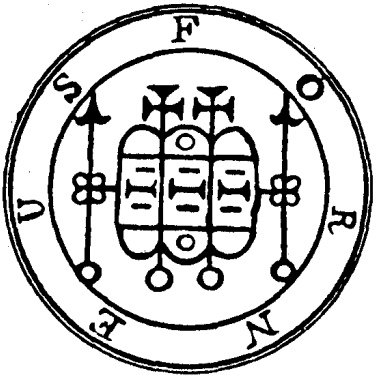
29. ASTAROTH

sobre su cabeza y montado sobre un caballo rojo. Con-testa con verdad todas las preguntas sobre el pasado, el presente y el futuro. Se debe usar un anillo para invocarlo como se dijo cuando se mencionó a Beleth. Puede convertir todos los metales en oro. Proporciona y confirma dignidades a los hombres. Habla con voz muy clara y suave. Gobierna 26 legiones. Úsese su sello en la invocación.

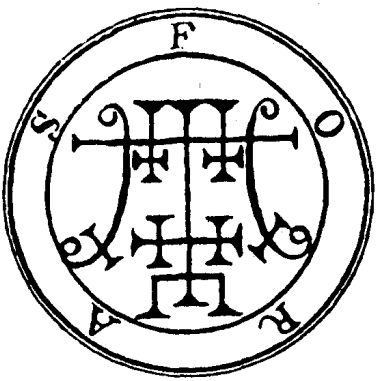
29. ASTAROTH. Duque poderoso y fuerte que aparece con la forma de un ángel pernicioso montando una bes-tia infernal parecida a un dragón y llevando en su mano derecha una serpiente. Por ningún motivo' se le debe permitir acercarse, ya que puede causar daño con su fétido aliento, por lo que el mago debe hacer uso del anillo mágico y mantenerlo cerca de la cara para defenderse. Contesta con verdad sobre las cosas pasa-das, presentes y futuras y descubre todos los secretos. Si se le pregunta, declarará la forma en que cayeron los espíritus y la razón de su propia caída. Domina 40 legiones. Éste es su sello que debe usarse, de lo contrario no aparecerá ni obedecerá.

30. FORNEUS. Poderoso y gran Marqués que aparece en la forma de gran monstruo marino. Da notables conocimientos sobre la retórica. Da buena reputación y conocimiento de las lenguas y proporciona la estima tanto de los amigos pomo de los enemigos. Gobierna 29 legiones pertenecientes a los Coros de los Tronos y los Ángeles. Su sello debe usarse en las invocaciones.

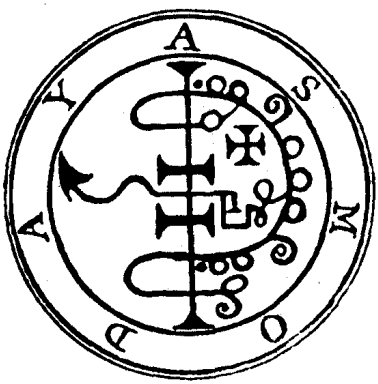
31. FORAS. Es un poderoso Presidente y aparece en la forma de un hombre fuerte. Puede proporcionar el conocimiento de las virtudes y propiedades de las plantas y piedras preciosas. Enseña el arte de la lógica y



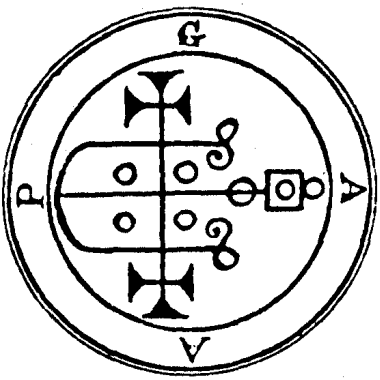
30. FORNEUS



31. FORAS



32. ASMODAY

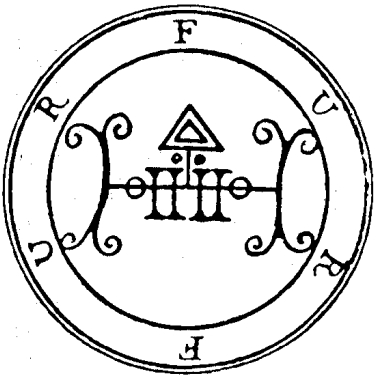


33. GAAP

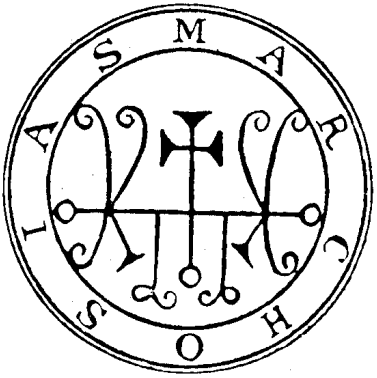
de la ética en todas sus formas. Da la invisibilidad, la longevidad y la elocuencia. Descubre tesoros y recupera las cosas perdidas. Gobierna 29 legiones.

32. ASMODAY. O Asmodai; llamado también Sydonay. Rey fuerte y poderoso, aparece con tres cabezas, la primera de un toro, la segunda de un hombre y la tercera de un carnero. Tiene cola de serpiente y los pies de ganso y vomita fuego. Monta un dragón infernal y lleva lanza y estandarte y es el jefe del poder de Amaymón. Debe ser invocado con la cabeza descubierta y en posición de pie todo el tiempo de la acción, ya que si se hace con la cabeza cubierta Amaymón engañará. Cuando el exorcista vea aparecer a Asmoday en la forma descrita debe preguntarle : "¿Eres tú Asmoday?" y no lo negará. Da el Anillo de las Virtudes. Enseña aritmética, astronomía, geometría y todas las artes manuales. Contesta todas las preguntas. Proporciona la invencibilidad. Muestra los lugares donde se ocultan los tesoros. Entre las órdenes de Amaymón manda 72 legiones de espíritus inferiores. Su sello se usa como pantáculo sobre el pecho en su invocación.

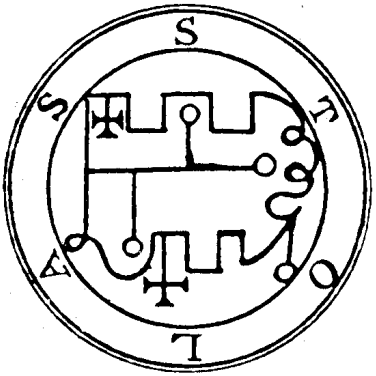
33. GAAP. Gran Presidente y poderoso Príncipe, aparece cuando el Sol se encuentra en uno de los signos del Sur, en forma humana, al frente de cuatro grandes y poderosos Reyes, como si fuera su guía y los condujera por el camino. Confiere la insensibilidad y la ignorancia de los hombres, pero enseña filosofía y ciencias liberales. Puede provocar amor u odio, enseña a consagrar las cosas que están bajo el dominio de Amaymón su rey. Puede liberar a los "familiares" que están bajo la custodia de un mago y contesta sobre el presente, el pasado y el futuro. Puede conducir a los hombres de un reinado a otro en un instante por la voluntad del exor-



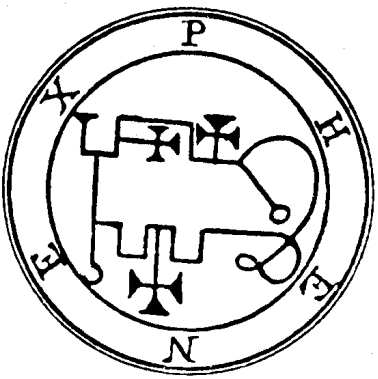
34. FURFUR



35. MARCHOSIAS



36. STOLAS



37. PHENEX

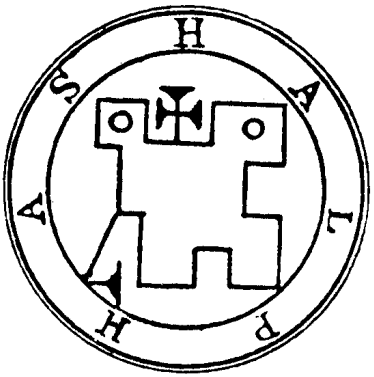
cista. Rige sobre 66 legiones de espíritus y pertenecía al Coro de los Potencias. Su sello debe usarse en la forma indicada.

34. FURFUR. Grande y poderoso Conde, aparece en forma de ciervo adulto con cola flameante. Nunca habla con la verdad a menos que se le obligue o que se le meta dentro del triángulo. Estando dentro del triángulo toma la forma de un ángel. Estando obligado habla con voz ronca. Provoca el amor entre el hombre y la mujer. Puede provocar rayos y truenos y grandes tempestades y tormentas. Da respuesta acerca de las cosas secretas y divinas si se le ordena. Rige sobre 26 legiones. Éste es su sello.

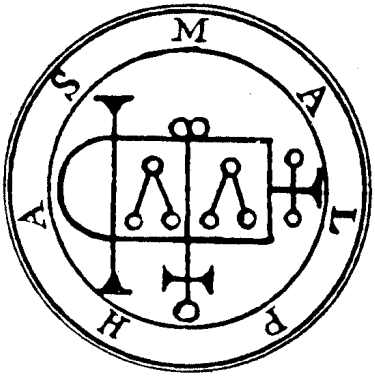
35. MARCHOSIAS. Grande y poderoso Marqués que aparece primero en forma de lobo *(en un códice del siglo* XVII *muy mal escrito puede leerse "buey" en lugar de lobo)* con alas de grifo y cola de serpiente vomitando fuego, pero después de un rato, al mandato del exorcista, toma la forma de un hombre. Es un fuerte peleador. Pertenecía al Coro de las Dominaciones. Gobierna 30 legiones. Le dijo a Salomón que tenía la esperanza de volver al Séptimo Trono después de 1200 años. Su sello debe usarse como pantáculo.

36. STOLAS o STOLOS. Grande y poderoso Príncipe que aparece en un principio en la forma de un poderoso cuervo ante el exorcista, pero luego toma la forma de un hombre. Enseña astronomía y las propiedades de las plantas y las piedras preciosas. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en la invocación.

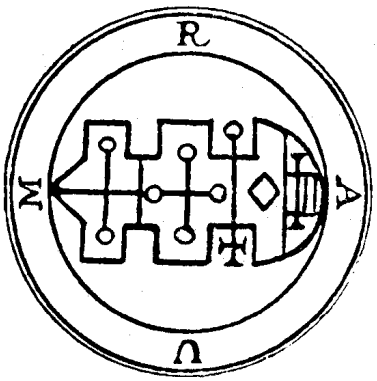
37. PHENEX O PHEYNIX. Gran Marqués. Aparece en la forma del Ave Fénix con la voz de un niño. Canta



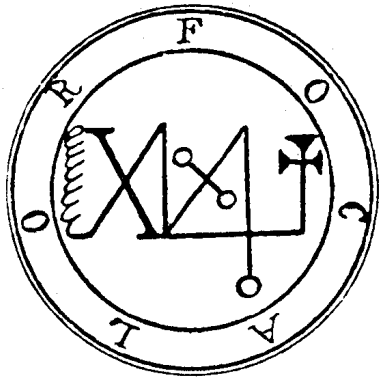
38. HALPHAS



39. MALPHAS



40. RAUM



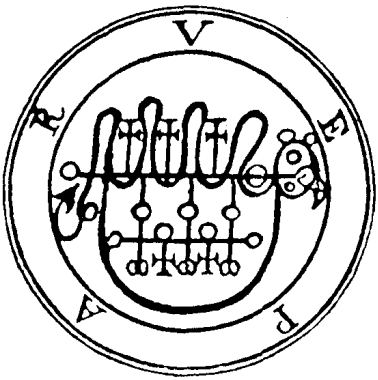
41. FOCALOR

muchas notas dulces ante el exorcista, quien lentamente debe obligarlo a que tome forma humana; entonces hablará en forma admirable de todas las ciencias maravillosas si se le requiere. Es buen poeta y estará deseoso de llevar a cabo lo que se le pida. También tiene esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1200 años, como le dijo a Salomón. Gobierna 20 legiones. Éste es el sello que debe usarse en su invocación.

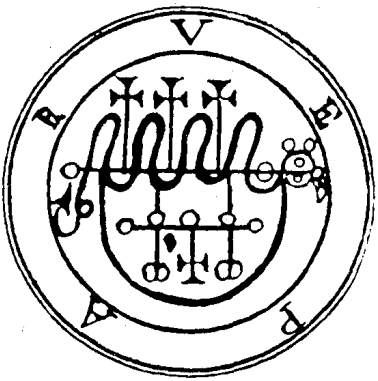
38. HALPHAS o MALTHUS. Conocido también como Malthas; es un gran Conde y aparece en forma de pa-loma torcaz. Habla con voz ronca. Su oficio es construir torres y armarlas y enviar a los guerreros a sus sitios. Rige 26 legiones. Éste es su sello.

39. MALPHAS. Aparece en un principio como un gallo, pero luego toma la forma humana al mandato del mago y habla con voz ronca. Es un fuerte y poderoso presidente. Construye casas y altas torres, puede des-cubrir los deseos y pensamientos de los enemigos, y lo que ellos han realizado. Proporciona familiares buenos. Si se le ofrece un sacrificio lo recibirá de buena gana, pero engañará a quien lo ofrece. Gobierna 40 legiones. Éste es su sello.

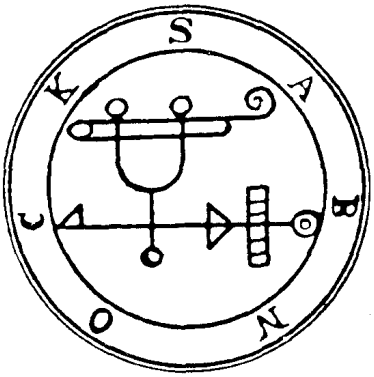
40. RAUM. Gran Conde, aparece en un principio en forma de gallo pero luego toma la forma humana al mandato del exorcista. Su oficio es robar los tesoros de los reyes y llevarlos a donde se le ordena, destruir ciudades y dignidades y decir las cosas pasadas, presentes y futuras, lo que es y lo que será y provocar amistad entre amigos y con los enemigos. Pertenecía al Coro de los Tronos. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la forma indicada.



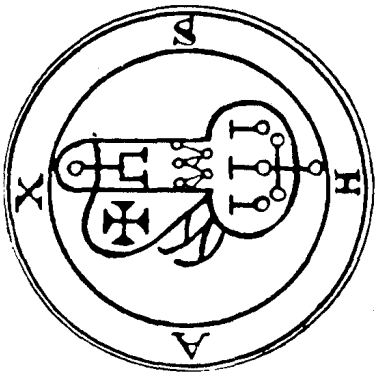
42. VEPAR



42 bis. VEPAR



43. SABNOCK



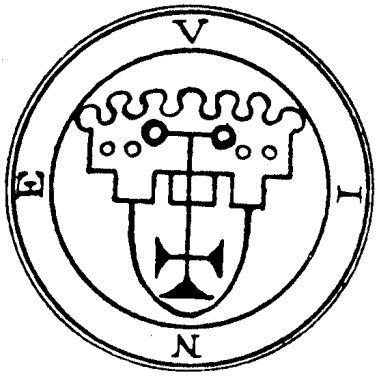
44. SHAN

41. FOCALOR. También llamado Forcalor o Furcalor. Es un Duque fuerte y poderoso. Aparece en forma de hombre con alas de grifo. Su oficio es matar hombres y arrojarlos a las aguas *y* destruir *y* hundir barcos de guerra, ya que tiene poder sobre los vientos y los mares, pero no herirá a hombre o cosa alguna si le es ordenado por el exorcista. Tiene esperanzas de regresar al Séptimo Trono después de 1000 años. Gobierna 30 legiones. Su sello es éste.

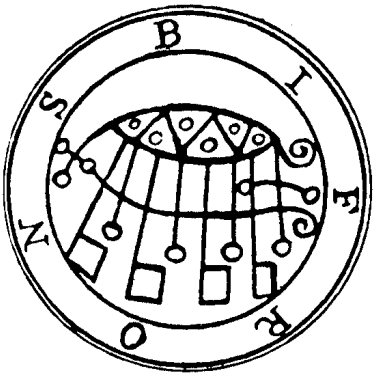
42. VEPAR. Llamado también Vephar, gran Duque que aparece como sirena. Su oficio es gobernar las aguas y guiar barcos cargados con armas, armaduras y municiones. A la orden del mago puede provocar tormentas en el mar y hacerlo aparecer lleno de barcos. Provoca la muerte de los hombres putrificando las heridas en tres días y creándoles gusanos. Gobierna 29 legiones. Éste es su sello.

43. SABNOCK. El Rey Salomón lo encerró en un vaso de bronée. Se le llama también Savnok. Es Marqués fuerte, grande *y* poderoso *y* aparece en forma de sol-dado con cabeza de león, montado sobre un caballo de color pálido. Su oficio es construir altas torres, castillos y ciudades y fortificarlas. Puede también afligir a los hombres por largo tiempo con heridas y llagas infectadas con gusanos. Proporciona buenos "familiares" por requerimiento del exorcista. Manda 50 legiones. Su sello debe usarse en su invocación.

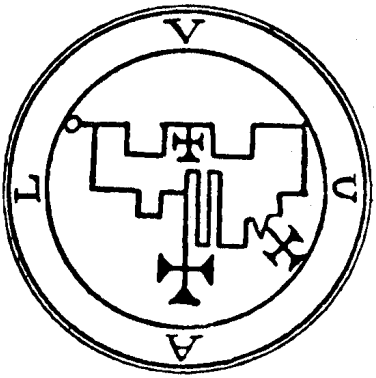
44. SEAN. Conocido también como Shax o Shaz, o Shass; es gran Marqués y aparece como paloma torcaz, hablando con voz ronca pero en tono suave. Su oficio es quitar la vista, el oído o el entendimiento de cualquier hombre o mujer al mandato del exorcista y robar



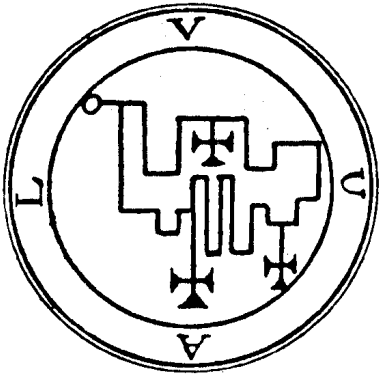
45. VINE



46. BIFRONS



47. VUAL



47 bis. VUAL

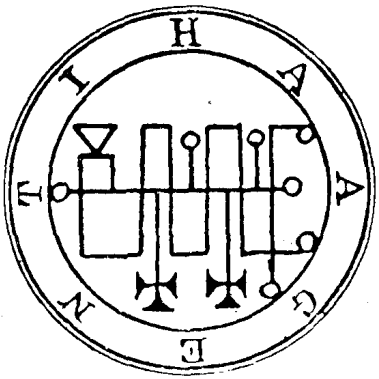
dinero de las casas de los reyes, el cual devuelve en 1200 años. Si se le ordena conseguirá caballos por requerimiento del exorcista, o cualquier otra cosa. Pero primero debe mandársele dentro del triángulo, de lo contrario lo engañará y le dirá muchas mentiras. Puede descubrir todas las cosas ocultas que no estén guardadas por espíritus malignos. Algunas veces da buenos familiares. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste.

45. VINÉ. Conocido también como Vinea, es gran Rey y Conde y aparece como león, [1] montando un caballo negro y llevando una serpiente en la mano, pero asume la forma humana si se le ordena. Descubre las cosas ocultas, las brujas y las cosas del presente, el pasado y el futuro. Al mandato del mago provoca tormentas, construye torres y derriba murallas. Rige 36 legiones. Su sello se usa en la forma indicada.

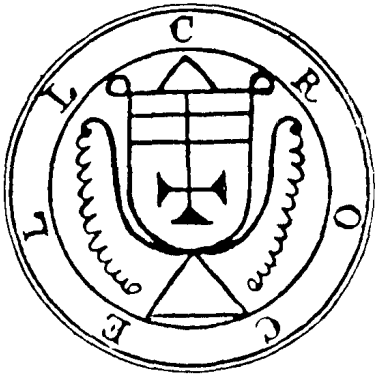
46. BIFRONS. Bifrous o Bifrovs. Es un Conde y aparece en forma de monstruo y se transforma en humano por mandato del exorcista. Su oficio es enseñar astrología, geometría y otras ciencias y artes. También en-seña las virtudes de las piedras preciosas y de las maderas. Cambia de lugar los cuerpos de los muertos. También enciende velas aparentes sobre las tumbas de los muertos. Comanda 6 legiones. Su sello es éste, que se usa para su invocación.

47. Uv,ai.a,, VUAL o VOVAL. Es un Duque grande, fuer-te y poderoso; aparece en la forma de un dromedario al principio para luego, al mandato del exorcista, tomar la forma humana. Habla en lengua egipcia, aunque no

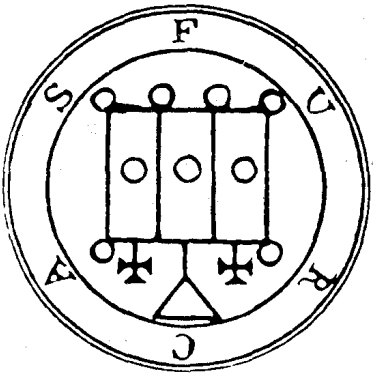
[1] O "con la cabeza de león", o "teniendo una cabeza de león", en algunos códices.



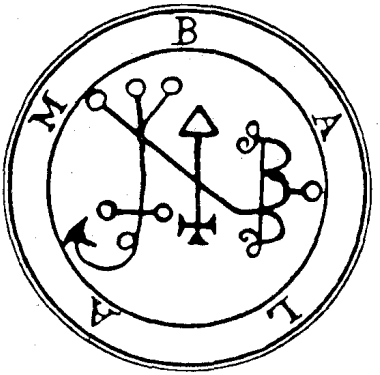
48. HAAGENTI



49. CROCELL



50. FURCAS



51. BALAM

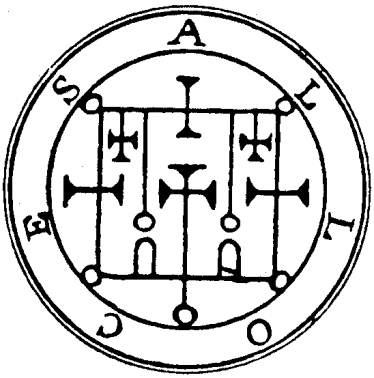
perfectamente. [1] Su oficio es procurar el amor de la mujer y decir el pasado, el presente y el futuro. Procura la amistad entre amigos y enemigos. Pertenecía a la Orden o Coro de las Potencias o Poderes. Gobierna 37 legiones. Su sello debe usarse ante su presencia.

48. HAAGENTI. Es un Presidente que aparece en la forma de un vigoroso toro con alas de grifo, para luego cambiarse en forma humana a la orden del exorcista. Su oficio es volver sabios a los hombres e instruirlos en cosas diversas. Trasmuta todos los metales en oro y cambia el vino en agua y el agua en vino. Gobierna 33 legiones y éste es su sello.

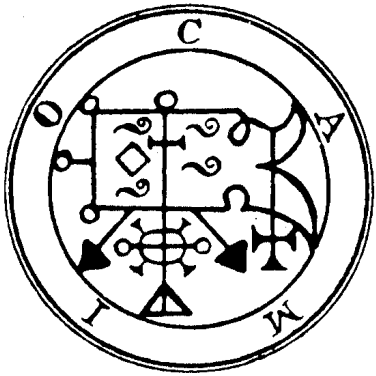
49. CROCELL. O Crokel. Aparece en forma de ángel. Es un gran Duque fuerte y poderoso que habla místicamente de las cosas ocultas. Enseña el arte de la geometría y las ciencias liberales. Al mandato del exorcista produce ruidos como de muchas aguas aun cuando no las haya. Calienta las aguas y descubre los baños. Pertenecía a la orden de las Potencias o Poderes antes de su caída,, como lo declaró al Rey Salomón. Gobierna 48 legiones de espíritus y su sello se usa como fue indicado.

50. FURCAS. Es un Caballero que aparece en la forma de un anciano cruel con barba larga y cabeza blanca, montado sobre un caballo de color pálido, con un arma filosa en su mano. Su oficio es enseñar con maestría el arte de la filosofía, de la astrología, la retórica, la lógica, la quiromancia y la piromancia. Tiene bajo su poder 20 legiones. Su sello es éste.

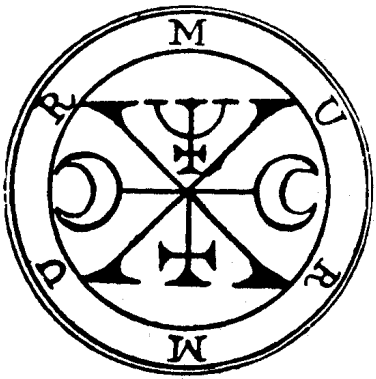
[1] Actualmente puede conversar en copto coloquial.



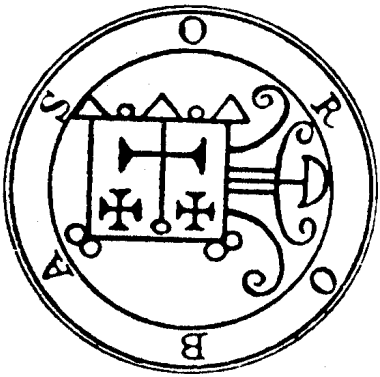
52. ALLOCES



53. CAMIO



54. MURMUR



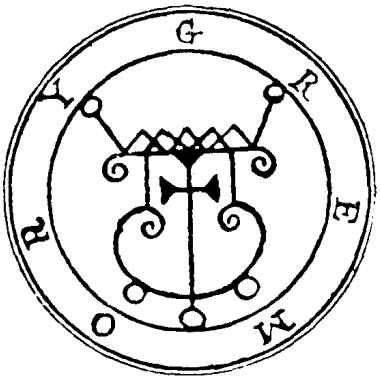
55. OROBAS

51. BALAM. Rey poderoso y terrible. Aparece con tres cabezas, la primera es de toro, la segunda de hombre y la tercera de carnero. Tiene cola de serpiente y ojos flameantes. Monta sobre un ,oso furioso y lleva un azor en la muñeca. Habla con voz ronca dando respuesta verdadera sobre el presente, el pasado y el futuro. Confiere la invisibilidad y hace que las personas se vuelvan ingeniosas. Gobierna 40 legiones de espíritus. Su sello se usa en la forma indicada.

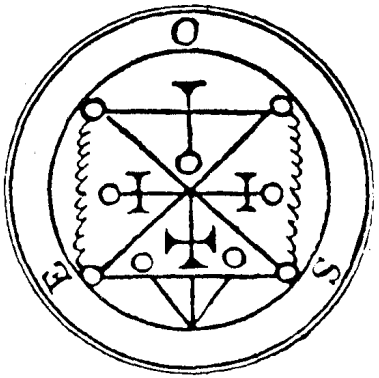
52. ALLOCES. O Alocas. Duque grande y poderoso que aparece en forma de soldado (o guerrero) montan-do su caballo. Su cara es como la del león, muy roja, y tiene ojos flameantes. Su hablar es ronco y muy gran-de *(sic).* Su oficio es enseñar el arte de la astronomía. y todas las ciencias liberales. Proporciona buenos espíritus familiares. Rige sobre 36 legiones de espíritus. Su sello se usa como se ha indicado.

53. CANno o CAIM. Gran Presidente, aparece en forma del pájaro llamado tordo, pero luego toma forma humana llevando en la mano una filosa espada. Parece contestar en cenizas calientes o carbones encendidos. Es muy hábil para discutir. Su oficio es dar el entendimiento del canto de todos los pájaros, el mugido de los toros, el ladrido de los perros y las voces de otras criaturas, así como del ruido de las aguas. Da respuesta a preguntas relacionadas con el futuro. Pertenecía al Coro de los Angeles y rige sobre 30 legiones de espíritus infernales. Su sello es éste, que debe usarse en la invocación en la forma indicada.

54. MURMUR o MURMUS. Llamado también Murmux. Gran Duque y Conde que aparece en la forma de un guerrero montando un grifo, con la corona du-



56. GREMORY



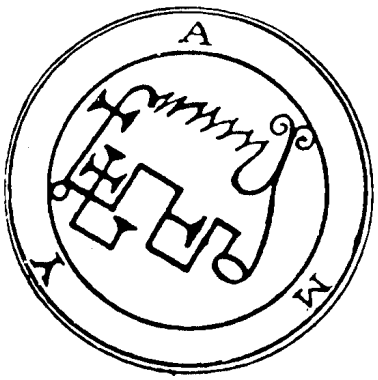
57. OSE

cal sobre su cabeza. Viene precedido por sus ministros que tocan trompetas. Enseña la filosofía perfectamente y obliga a las almas de los muertos a aparecer ante el exorcista y dar una respuesta a las preguntas. Pertenecía en parte al Coro de los Tronos y parte al de los Ángeles. Rige sobre 30 legiones de Espíritus y su sello es éste.

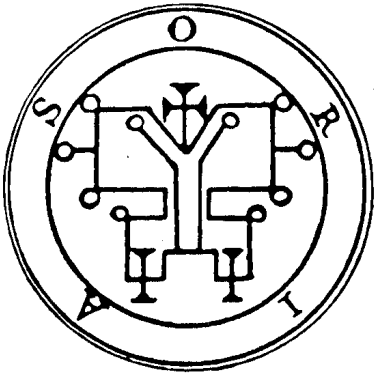
55. OROBAS. Gran Príncipe, aparece en forma de caballo, luego toma la forma humana si se le ordena. Su oficio es revelar las cosas del pasado, el presente y el futuro. Confiere dignidades y prelacías y favores de amigos y enemigos. Contestará acerca de la creación del mundo y de la divinidad. Es muy fiel al exorcista y lo defiende de las tentaciones de cualquier espíritu. Gobierna 20 legiones. Su sello es éste.

56. GREMORY O GAMORY. Fuerte y poderoso Duque, aparece en la forma de una bella mujer con una corona ducal atada a la cintura y montando un gran camello. Descubre el pasado, el presente y el futuro y los lugares de los tesoros escondidos. Procura el amor de las mujeres, ya sean jóvenes o viejas. Gobierna 26 legiones de espíritus infernales y su sello se usa en la forma indicada.

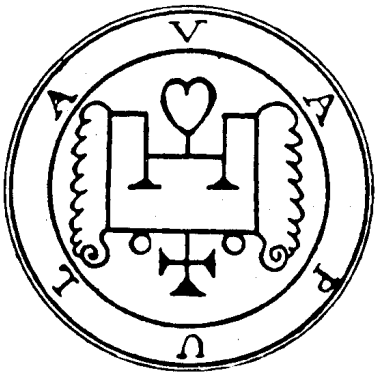
57. OsÉ o Voso. Gran Presidente. Aparece al principio en forma de leopardo, pero al poco tiempo toma forma humana. Proporciona habilidad en el manejo de todas las ciencias liberales y da respuestas correctas en relación a las cosas secretas y divinas. Puede cambiar la forma de los hombres en otra cualquiera que el exorcista le ordene y quien sea cambiado lo ignorará. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste que debe usarse en su invocación.



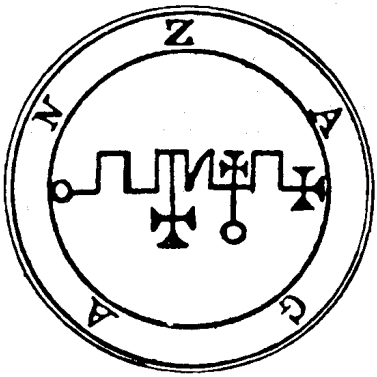
58. AMY



59. ORIAS



60. VAPULA



61. ZAGAN

58. AMY o AVNAS. Gran Presidente, llega primero como un gran fuego flameante y luego como hombre. Proporciona perfecto conocimiento de astrología y todas las ciencias liberales. Da buenos familiares y puede mostrar tesoros ocultados por los espíritus. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en la invocación.

59. ORIAS u ORIAX. Gran Marqués que aparece en-forma de león (o "con la cara de león"[1]) montado sobre un poderoso y fuerte caballo con cola de serpiente[2] y tiene en su mano derecha dos grandes serpientes silban-tes. Su oficio es enseñar las virtudes de las Estrellas y conocer las Mansiones de los Planetas y cómo conocer sus virtudes. Transforma a los hombres, y da dignidades y distinciones y las confirma. Consigue favores de amigos y enemigos. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello se usa en la forma indicada.

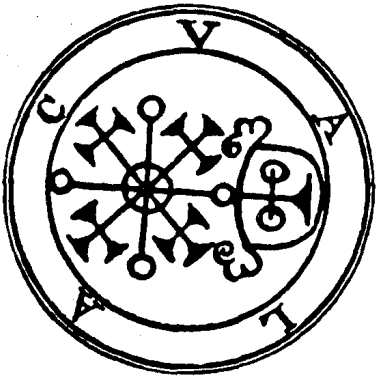
60. VAPULA o NAPHULA. Gran Duque poderoso y fuerte que aparece en forma de león con alas de grifo. Proporciona el conocimiento de todas las artes manuales y oficios, así como de filosofía y otras ciencias. Gobierna 36 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la forma indicada.

61. ZAGAN. Gran Rey y Presidente, aparece primero en forma de gran toro con alas de grifo, pero luego toma la forma humana. Hace a los hombres ingeniosos. Convierte el vino en agua y la sangre en vino y también el agua en vino. Convierte todos los metales en moneda del país al que pertenece el metal. Puede engañar hasta a los sabios. Gobierna 33 legiones de espíritus y su sello debe usarse como se ha indicado.

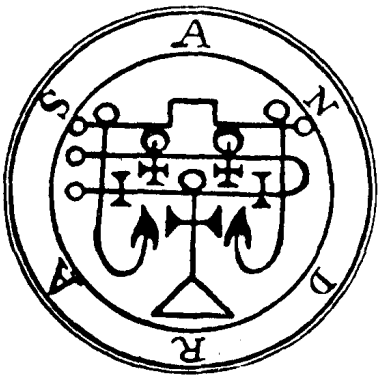
.

[1] En algunos Códices.

[2] ¿El caballo o el Marqués? Ed

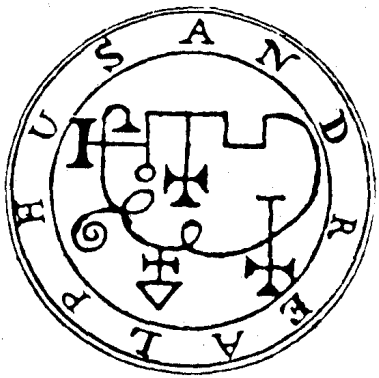


62. VALAC



63. ANDRAS

64. HAURES



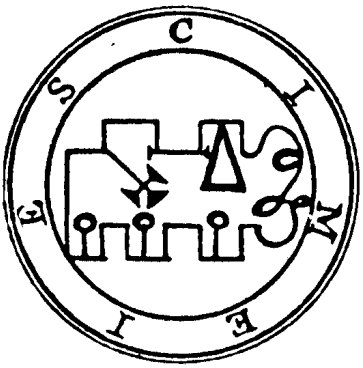
65. ANDREALPHUS

62. VALAC, VALAK, VALU o UALAC. Presidente grande y poderoso que aparece como niño con alas de ángel montado sobre un dragón bicéfalo. Da respuestas verdaderas sobre tesoros ocultos y dice dónde pueden verse serpientes, las cuales traerá ante el exorcista sin esfuerzo alguno. Gobierna 38 legiones. Su sello debe emplearse en la forma indicada.

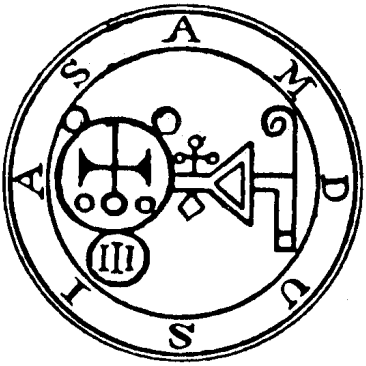
63. ANDRAS. Gran Marqués que aparece en la forma de un ángel con cabeza de cuervo tan negra como la noche, montado sobre un fuerte lobo negro y llevando en la mano una brillante y filosa espada. Su oficio es sembrar la discordia. Si el exorcista no tiene cuidado lo matará a él y a sus acompañantes. Rige sobre 30 legiones y éste es su sello.

64. HAURES, HAURAS, HAVRES O FLAUROS. Gran Duque que aparece al principio como leopardo poderoso, terrible y fuerte, pero al mandato del exorcista toma la forma humana con ojos flameantes y una expresión terrible. Da respuestas verdaderas a preguntas relacionadas con el pasado, el presente y el futuro, pero si no se le ordena dentro del triángulo, mentirá en todas estas cosas engañando al exorcista. Al final hablará de la creación del mundo, de la divinidad *y* de cómo él *y* otros espíritus cayeron. Destruirá y quemará a los enemigos del exorcista y evitará que sea tentado por otros espíritus o similares. Gobierna 36 legiones y su sello se usará como pantáculo.

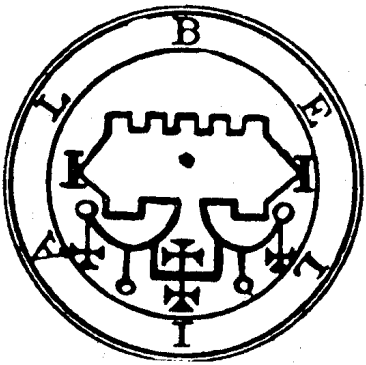
65. ANDREALPHUS. Poderoso Marqués, aparece al principio en la forma de pavorreal haciendo grandes ruidos, para luego tomar la forma humana. Enseña la geometría en forma perfecta y todo lo relacionado a medidas y astronomía. Puede trasformar al hombre en



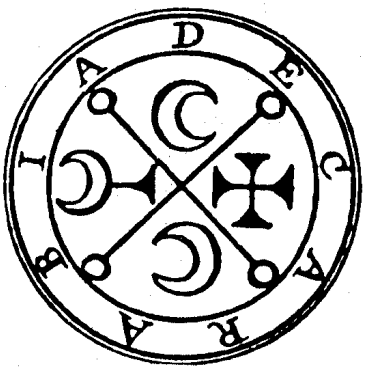
66. CIMEIES



67. AMDUSIAS



68. BELIAL



69. DECARABIA

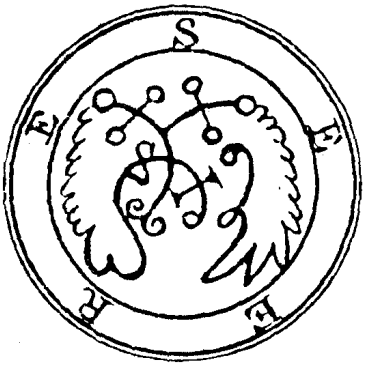
algo similar a un pájaro. Gobierna 30 legiones. Su sello es éste.

66. CIMEIES, LIME JES o KIMARIS. Gran Marqués fuerte y poderoso que aparece como un valiente guerrero montando un magnífico caballo negro. Rige sobre todos los espíritus en las partes del Afica. Enseña perfectamente gramática, lógica, retórica y descubre los tesoros y las cosas perdidas u ocultas. Gobierna 20 legiones. Su sello es éste.

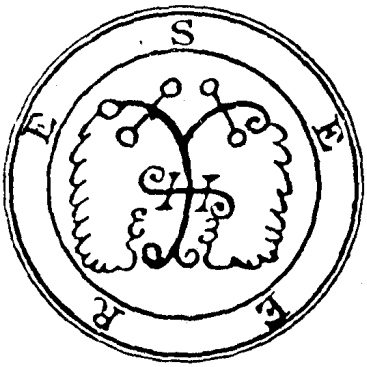
67. AMDUSIAS o AMDUKIAS. Duque fuerte y poderoso que aparece en forma de unicornio, pero al mandato del exorcista toma la forma humana, haciendo escuchar trompetas y toda suerte de instrumentos musicales, aun-que no inmediatamente. Hace que los árboles se inclinen de acuerdo con la voluntad del exorcista. Proporciona familiares excelentes. Rige 29 legiones. Su sello es éste.

68. BELIAL. Fuerte y poderoso Rey que fue creado enseguida después de Lucifer. Aparece en la forma de dos bellos ángeles sentados en un carro de fuego. Habla con voz agradable. Dice que cayó primero de entre los ángeles superiores que fueron al encuentro de Michael y otros ángeles celestiales. Su oficio es distribuir sena-dos y conseguir el favor de amigos y enemigos. Proporciona excelentes familiares. Se le deben ofrecer sacrificios y ofrendas, pues de lo contrario no responderá con la verdad las preguntas que se le hagan; pero no dirá la verdad por más de una hora a menos que sea obligado por el Poder Divino. Su sello es éste, que debe usarse como se ha dicho.

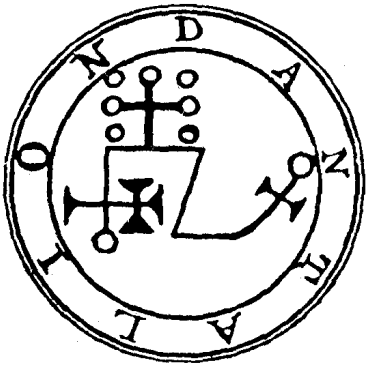
69. DECARABIA. Marqués que aparece en la forma de



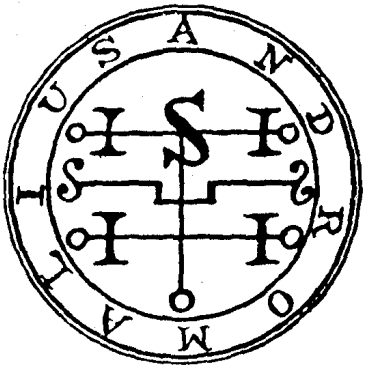
70. SEERE



70 bis. SEERE



71. DANTALION



72. ANDROMALIUS

una estrella en un pentáculo y luego toma la imagen de un hombre por orden del exorcista. Su oficio es descubrir las virtudes de los pájaros y de las piedras preciosas y hacer aparecer que todo tipo de pájaros vuelan ante el exorcista, cantando y bebiendo como los pájaros reales lo hacen. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste que se usa en la forma indicada.

70. SEERE, SEAR. O SEIR. Poderoso Príncipe que está bajo el poder de Amaymón, rey del Este. Aparece en la forma de un hombre apuesto montando sobre un caballo alado. Su oficio es ir y venir y hacer que múltiples cosas sucedan en un instante y llevar y traer de cualquier sitio. Puede recorrer el mundo entero en el parpadeo de un ojo. Descubre tos robos, los tesoros escondidos y muchas otras cosas. Es de naturaleza indiferentemente buena o mala y hará cualquier cosa que sea voluntad del exorcista. Rige 26 legiones. Su sello debe usarse en la forma indicada.

71. DANTALIÓN. Poderoso Duque, aparece en la forma de un hombre con muchas caras de hombre y de mujer de diversas expresiones y tiene un libro en su mano derecha. Enseña todas las artes y ciencias, de-clara todos los consejos secretos, ya que conoce los pensamientos de todos y puede cambiarlos a su antojo. Provoca el amor y produce la apariencia de cualquier persona en una visión dondequiera que se encuentre. Gobierna 36 legiones. Éste es su sello que se usa según lo indicado.

72. ANDROMALILS. Conde grande y poderoso que aparece en la forma de un hombre llevando una gran serpiente en la mano. Su oficio es traer al ladrón con las cosas que ha robado, descubrir la maldad y los tesoros

ocultos. Castiga a los ladrones y a la gente malvada. Rige sobre 36 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la invocación en la forma mencionada.

Éstos son los poderosos Príncipes y Reyes que el Rey Salomón encerró en una botella de bronce junto con sus legiones, de los cuales Belial, Bileth, Asmoday y Gaap eran jefes. Es de notar que Salomón hizo esto por el orgullo de ellos, ya que nunca declaró otra causa. Cuando los, hubo encerrado y sellado la botella, los lanzó, por medio del poder divino, a un profundo lago o pozo en Babilonia. Los babilonios, queriendo ver tal cosa, buscaron en todo el lago, para romper el vaso, creyendo encontrar grandes tesoros, pero cuando lo hubieron roto salieron inmediatamente los espíritus con sus legiones y fueron restaurados a sus lugares anteriores, con excepción de Belial, que entró en cierta imagen, y daba res-puesta a aquellos que le ofrecían sacrificios y adoraban esta imagen como su Dios, etcétera.

OBSERVACIONES

Muy importante es la observación de la Luna para las operaciones. Los mejores días son cuando la Luna está en los días 2, 4, 6, 8, 10, 12 y 14 de su ascenso, como lo dijo Salomón. Ningún otro día es bueno para la operación. Los sellos de los 72 Reyes deben ser hechos en metales. Los de los Reyes en Sol (oro) ; los de los Marqueses en Luna (plata) ; los de los Duques en Venus (cobre) ; los de los Prelados en Júpiter (estaño) ; los

de los Caballeros en Saturno (plomo) ; los de los Presidentes en Mercurio (mercurio) ; los de los Condes en Venus v Luna (cobre y plata) a partes iguales. Estos 72 Reyes están bajo el dominio de Amaimón, Corsón, Zimimay o Ziminair y Goap, que son los cuatro grandes Reyes que rigen en los cuatro puntos cardinales:[1] Este, Oeste, Norte y Sur, y no se les debe invocar excepto en grandes ocasiones; pero pueden ser invocados y ordenárseles enviar cualquier espíritu que está bajo su poder y gobierno, como se muestra en las siguientes Invocaciones y Conjuros.

Los Reyes pueden invocarse de las nueve de la mañana hasta el mediodía, y de las tres de la tarde hasta la puesta del sol; los Marqueses pueden invocarse desde las tres hasta las nueve de la noche, y desde las nueve hasta la salida del sol; los Duques desde la salida del sol hasta el mediodía en tiempo claro; los Prelados pueden ser in^{v}ocados a cualquier hora del día; los Caballeros, desde la puesta hasta la salida del sol, o desde las cuatro de la tarde hasta el ocaso; los Presidentes pueden ser invocados a cualquier hora excepto en el crepúsculo de la noche, al menos que se invoque al rey bajo cuyo dominio se encuentra; los Condes, a cualquier hora del día, ya sea en los bosques o en lugares donde no haya gente ni ruidos..

[1] Estos cuatro grandes Reyes son llamados usualmente Oriens o Uriens, 1'aimón o Paimonia, Aritón o Egin y Amaymón o Amaimón. Los rabinos frecuentemente les dan los nombres de Samael, Azazel, Azael y Mahazael

CLASIFICACIÓN DE LOS 72 ESPIRITUS DE LA GOECIA DE ACUERDO CON SU RANGO

(Sello en oro). REYES: 1, Bael; 9, Paimón; 13, Beleth; 20, Purson; 32, Asmoday; 45, Viné; 51, Balam; 61, Zagan; 68, Belial.
(Sello en cobre) DUQUES; 2, Agares; 6 Valefor; 8, Barbatos; 11, Gusión; 15, Eligos; 16, Zeper; 18, Bathin; 19, Sallos; 23, Aim; 26, Buné; 28, Berith; 29, Astaroth; **41,** Focalor; 42, Vepar; 47, Vual; 49, Crocell; 52, Alloces; 54, Murmur; 56, Gremory; 60, Vapula; 64, Haures; 67, Amdusias; 71, Dantalión.
(Sello en estaño). PRÍNCIPES Y PRELADOS: 3, Vassago; 12, Sitri; 22, Ipos; 33, Gaap; 36, Stolas; 55, Orobas; 70, Seere.
(Sello en plata). MARQUESES: 4, Samigina; 7, Anión; 14, Leraje; 24, Naberius; 27, Ronové; 30, Forneus; 35, Marchosias; 37, Phenex; 43, Sabnock; 44, Shax; 59, Orias; 63, Andras; 65, Andrealphus; 66, Cimeies; 69, Decarabia.
(Sello en mercurio). PRESIDENTES: 5, Marbas; 10, Buer; 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas; 31, Foras; 33, Gaap; 39, Malphas; 48, Haagenti; 53, Caim; 57, Ose; 58, Amy; 61, Zagan; 62, Valac.
(Sello en cobre y plata a partes iguales). CONDES: 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas; 27, Ronové; 34, Furfur; 38, Alphas; 40, Raum; 45, Viné; 46, Bifrons; 72, Andromalius.
(Sello en plomo). CABALLEROS : 50, Furcas.

NOTA : Se habrá observado que varios de los Espíritus arriba mencionados tienen dos títulos de rangos diferentes; por ejemplo, Viné (45) es Rey y Conde; Glasya-Labolas (25) es Presidente y Conde,

etcétera. Príncipe y Prelado son términos que se pueden usar intercambiadamente. Probablemente los sellos de los Condes deberían hacerse de hierro, y los de los presidentes en una mezcla de cobre y plata o de plata y mercurio. El metal de uno de los planetas, Marte, está excluido de la lista. Los metales atribuidos a los planetas son : a Saturno, plomo; a Júpiter, estaño; a Marte, hierro; al Sol, oro; a Venus, cobre; a Mercurio, mercurio o una mezcla de dos metales; a la Luna, plata.

En un Códice manuscrito del doctor Rudd, que se encuentra en el Museo Británico, se dan los nombres en hebreo de estos 72 espíritus, pero me pa-rece que en muchos casos la ortografía es incorrecta. El códice mencionado, aunque es muy bello, tiene además muchos errores, especialmente en los sellos. Los nombres en hebreo, tal como aparecen en el manuscrito del doctor Rudd, se dan en las figuras de la 73 a la 144 inclusive.

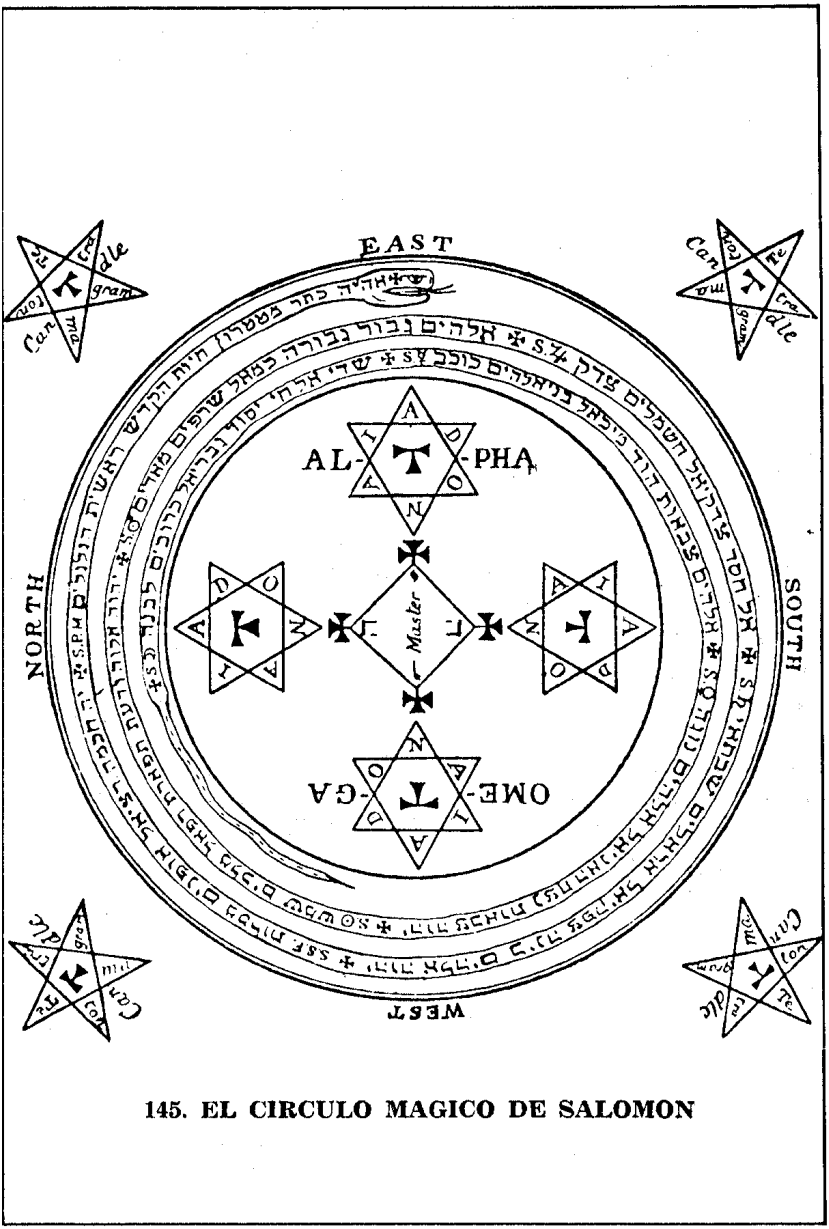
EL CÍRCULO MÁGICO

Ésta es la forma del Círculo Mágico del Rey Salomón, el cual hizo de tal manera que lo protegiera de los espíritus malignos (figura 145). Este círculo mágico debe hacerse de 2.74 m. de diámetro, y los nombres divinos deben escribirse alrededor, comenzando por Ehyeh **y** terminando con Levanah, Luna.

Colores. El espacio entre los círculos exteriores y el interior, donde la serpiente se enrolla con los nombres divinos a lo largo de su cuerpo, es de un brillante color amarillo profundo. El cuadrado en el centro del círculo donde está escrita la palabra "Maestro" se debe llenar de rojo. Todos los nombres y letras están escritos en

1. Bael בָּאל 73	2. Agares. אגארֵאש 74	3. Vassago. וַשַּׁאנוֹ 75	4. Gamigin. גאמיגין 76	5 Marbas. מארבש 77	6. Valefor. וַאלֶפַר 78
7. Amon. אַמוֹן 79	8. Barbatos. בַּרבַטוֹש 80	9. Paimon. פאימוֹן 81	10. Buer. בוּאֵר 82	11 Gusion. גוסיוֹן 83	12. Sitri. שִׁיטרִי 84
13. Beleth. בֶּלֶאת 85	14. Leraje לראיך 86	15. Eliqos. אֶלִיגוֹש 87	16 Zepar. זָאֶפַּר 88	17. Botis בוֹטִיש 89	18. Bathin. בַּאתִין 90
19. Sallos. שַׂאלוֹש 91	20. Purson. פּוּרשׁוֹן 92	21. Marax. מארַאכְס 93	22. Ipos יְפוֹש 94	23. Aim. אִים 95	24. Naberius. נַבֶּריוֹש 96
25. Glasya-Labolas. גלאסיָא-לַבּ-וֹלש 97	26. Bime'. בִּים 98	27. Ronove'. רוֹנוֹוֶ 99	28. Berith. בֶּרִית 100	29. Astaroth. אשטארוֹת 101	30. Forneus. פהוֹרנאוש 102
31. Foras פוֹראש 103	32. Asmoday אסמוֹדַי 104	33. Gaap. נאאף 105	34. Furfur. פהורפהוֹר 106	35. Marchosias. מרחוֹשיאש 107	36 Stolas. שטוֹלוש 108
37. Phenex. פאֵניס 109	38. Malthas. מאלתש 110	39. Malphas. מאלפַּש 111	40. Raum. ראום 112	41. Focalor. פהוֹרכַלוֹר 113	42. Vepar וּפאר 114
43. Sabnock. שָׂבנוֹך 115	44 Shax. שאַז 116	45. Vine'. וִינֵא 117	46. Bifrons. ביפהרוֹנש 118	47. Uvall. וואל 119	48. Haagenti. הָאגנטי 120
49. Crocell. כרוֹכל 121	50. Furcas. פחרכש 122	51. Balam. באלאם 123	52. Alloces. אלוֹכאס 124	53. Camio. כאמיו 125	54 Murmus מורמוס 126
55. Orobas. וֹרוֹבַש 127	56. Gamori. נמוֹרי 128	57. Voso וֹשוֹ 129	58. Avnas. אונש 130	59. Oriax. וֹריאס 131	60. Naphula נַפוּלָא 132
61 Zagan. זאגאן 133	62. Valu ואלו 134	63. Andras. אנדראש 135	64 Haures. האוראש 136	65. Andrealphus. אנדראלפה-וש 137	66. Kimaris. כימאריש 138
67. Amdukias. אַמדוכיאש 139	68. Belial בליאל 140	69. Decarabia דכארביא 141	70. Seere שאר 142	71. Danchalion. דאנטאליון 143	72. Andromalius אנדרומלי-וש 144

73-144. CODICE DEL DOCTOR RUDD



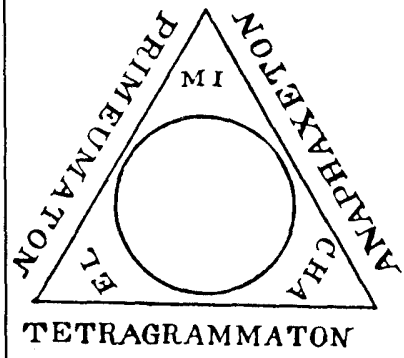
145. EL CIRCULO MAGICO DE SALOMON

negro. En los hexagramas, los triángulos exteriores donde aparecen las letras A,D,O,N,A,I, se llenan con amarillo brillante; los centros, donde están las cruces en forma de T, en azul o verde. En los pentagramas fuera del círculo, los triángulos exteriores donde están escritas las sílabas *Te-tra-gram-ma-ton* se llenan con amarillo brillante y los centros con las cruces en T, de rojo.[1]

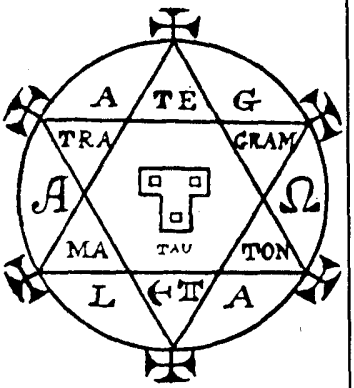
EL TRIÁNGULO MÁGICO DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Triángulo Mágico de Salomón, dentro del cual Salomón mandó a lós espíritus malignos. Debe ser hecho a 60 centímetros de distancia del Círculo Mágico y de 91.5 centímetros de diámetro (fi-gura 146). Se debe notar que el triángulo está orientado hacia el punto cardinal al que pertenece el Espíritu. La base del triángulo está cerca del Círculo y el ápex apuntando hacia el punto cardinal del Espíritu. Debe observarse la posición de la Luna antes de hacer

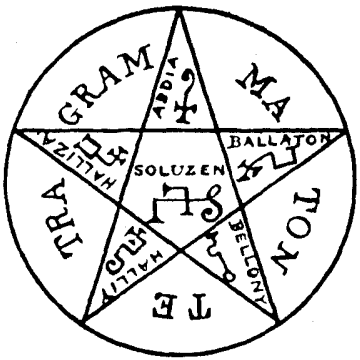
[1] La serpiente enroscada sólo se muestra en un códice privado y los nombres en hebreo en la mayoría de los casos están escritos en forma serpentina con el círculo doble. Es de recordar siempre que los nombres y el hebreo se escriben de derecha a izquierda, en lugar de izquierda a derecha como la mayoría de los idiomas europeos. Las pequeñas cruces de Malta están para marcar la separación de cada nombre. Los nombres son los de las Deidades, Ángeles y Arcángeles asignados por los Cabalistas a los primeros nueve Sefiroths o Emanaciones Divinas. En letras latinas van de la siguiente manera, comenzando desde la cabeza de la serpiente: + Ehyeh Kether Metatron Chaioth Ha-Qadesh Rashith Ha-Galgalim E.P.M. (Esfera del Primum Mobile) + Iah Chokmah Ratziel Auphanim Masloth E.E.F. (Esfera de las Estrellas Fijas, o E.Z., Esfera del Zodiaco) + Iehovah Elohim Binah Tzaphquiel Aralim Shabbathai E. (Esfera) de Saturno + El Chesed Tzadquiel Chaschmalim Tzedeq E. de Júpiter + Elohim Gibor Geburah Kamael Serafin Madim E. de Marte + Iehovah Eloah Va-Daat Tiphereth-Rafael Malakim Shemesh E. del Sol + Iehovah Tzabaoth Netzach Haniel Elohim Nogah E. de Venus + Elohim Tzabaoth Hod Michael Beni' Elohim Kokav E. de Mercurio + Shaddai El Chai Iesod Gabriel Querubín Levanah E. de la Luna +.



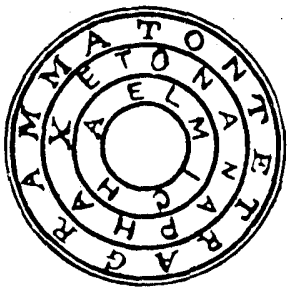
146. EL TRIANGULO MAGICO DE SALOMON



147. EL HEXAGRAMA DE SALOMON



148. EL PENTAGRAMA DE SALOMON



149. EL ANILLO MAGICO DE SALOMON

la invocación siguiendo las reglas mencionadas. Anaphaxeton a veces está escrito Anapheneton.

Colores. El Triángulo se dibuja en negro, el nombre de Michael en negro sobre fondo blanco; los tres nombres escritos fuera del triángulo en rojo; el círculo en el centro lleno totalmente en verde oscuro.

EL HEXAGRAMA DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Hexagrama de Salomón, cuya fi-gura debe ser hecha en pergamino de cabrito y usarlo en la falda de la vestidura blanca y cubrirlo con una tela fina de lino blanco y puro; se debe mostrar a los espíritus cuando aparezcan para obligarlos a tomar la forma humana y hacerlos obedecer (figura 147).

Colores. El Círculo, el Hexágono y la cruz en T del centro se delinean en negro; las cruces de Malta son negras; los cinco triángulos exteriores, donde está escrito Te-tra-gram-maton, se llenan con amarillo brillante; la cruz en T del centro con rojo y los tres pequeños cuadrados con negro. El triángulo exterior inferior, donde está pintado el sello en negro, es blanco. Las palabras *Tetragrammaton y Tau* están en letras negras; Agla, con alfa y omega, en letras rojas.

EL PENTAGRAMA DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Pentagrama de Salomón, la figura del cual debe ser hecha en Sol o Luna (oro o plata) y usado sobre el pecho, con el sello del espíritu requerido sobre el otro lado. Es para proteger al operador de todo peligro y mandar a los espíritus (figura 148).

Colores. El Círculo y el Pentagrama se delinean en negro. Los sellos y nombres dentro del Pentagrama también van en negro. *Tetragrammaton* en letras rojas; el fondo del centro del Pentagrama, donde está escrita la palabra *Soluzen,* en verde. Los ángulos externos del Pentagrama, donde están escritas las palabras Abdia, Ballatón, Halliza, etcétera, en azul.

EL ANILLO O DISCO MÁGICO DE SALOMÓN

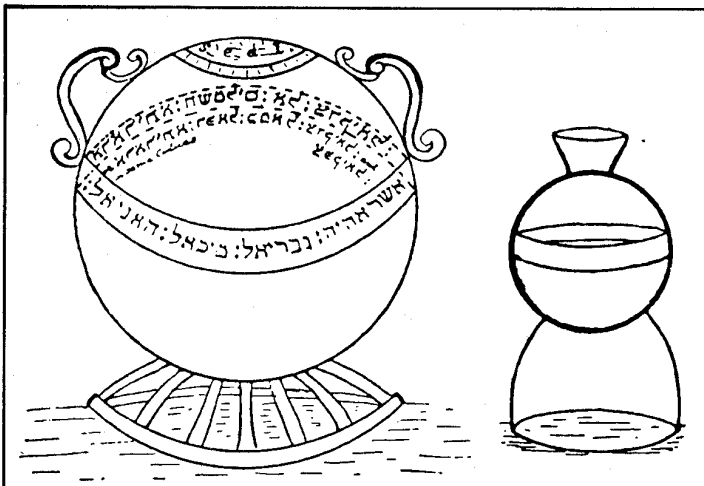
Ésta es la forma del Anillo Mágico de Salomón, la fi-gura del cual debe ser hecha de plata u oro. Se debe poner contra la cara del exorcista para preservarlo de la peste de los humos sulfurosos y el aliento llameante de los espíritus del mal (figura 149).

Colores. Amarillo brillante. Letras en negro.

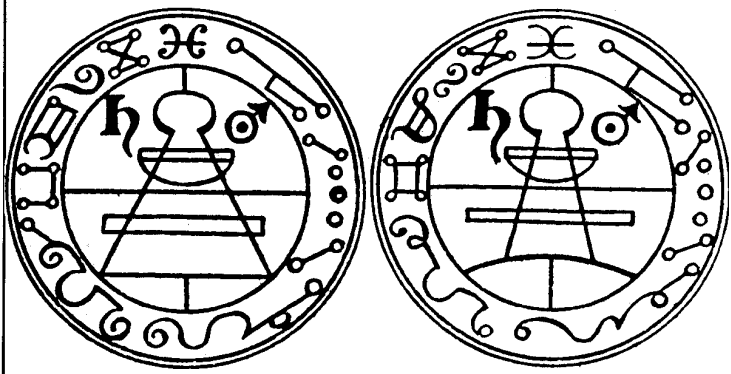
LA BOTELLA DE BRONCE

Ésta es la forma de la Botella de Bronce donde el rey Salomón encerró a los Espíritus (figuras 150 y 151). (Formas diferentes se dan en varios Códices. El sello de la figura 152 fue hecho de bronce para tapar la botella. La historia de los genios encerrados en la botella por el rey Salomón recuerda la historia de "El pescador y el genio" de *Las Mil y Una Noches.* En esta historia, sin embargo, sólo había un genio encerrado en una botella de bronce amarillo que estaba tapada con un sello de plomo. Este genio dijo al pescador que su nombre era Sakhr, o Sacar.)

Colores: Bronce. Las letras negras sobre una banda roja.



150-151. LA BOTELLA DE BRONCE



152-153. EL SELLO SECRETO DE SALOMON

EL SELLO SECRETO DE SALOMÓN

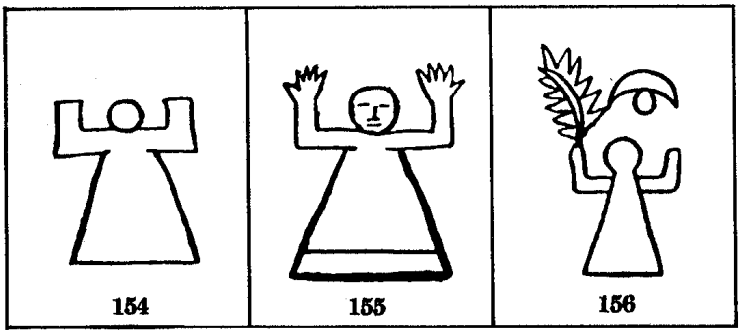
Ésta es la forma del Sello Secreto de Salomón con el que ordenó entrar a los genios con sus legiones en la botella de bronce.

Este sello debe hacerlo alguien que esté limpio por dentro y por fuera, y que no haya tenido contacto con mujer alguna por el espacio de un mes, sino que haya rezado y ayunado pidiendo a Dios que haya perdonado todos sus pecados, etcétera.

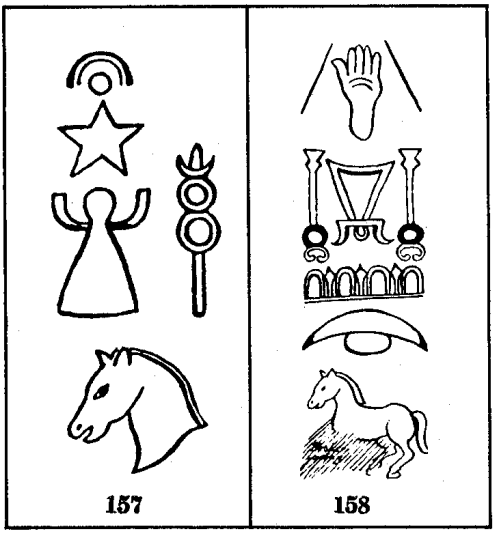
Debe ser hecho en el día de Marte o de Saturno, (martes o sábado) en la noche a las 12; sobre pergamino virgen, con la sangre de un gallo negro que nunca haya engendrado. Debe notarse que la Luna de esta noche debe estar en creciente (que vaya de nueva hacia llena) y en el signo de Virgo. Cuando se haya terminado de hacer debe ser perfumado o incensado con alumbre, resinas secadas al sol, dátiles, cedro y áloes.

Valiéndose de este sello Salomón metió los espíritus en la botella de bronce y con el mismo la selló; con él ganó el amor de todas las personas y venció en las batallas, ya que ni las armas ni el fuego podían tocarlo y herirlo. Este sello fue hecho también para tapar la botella como se dijo y evitar la salida de los espíritus.

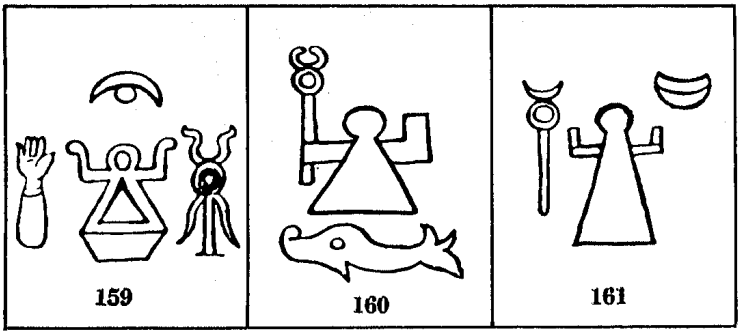
Las figuras de la 154 a la 166 inclusive son interesantes desde el punto de vista de que muestran una mar-cada remembranza o similitud con el diseño central del Sello Secreto. Se observará que el deseo evidente es el de representar por medio de un jeroglífico a una persona con los brazos levantados en adoración. Casi todas son estelas de piedra sepulcrales, y la ejecución de ellas es primitiva y rústica en extremo. La mayoría se encuentra en el Museo de Louvre de París. Las figuras



154 155 156



157 158



159 160 161

154 y 155 proceden del distrito de Constantino y muestran una figura con ios brazos en alto en adoración.

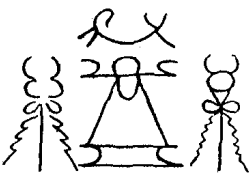
En la figura 156, también de Constantino, la persona tiene una hoja de palma en la mano derecha. Arriba hay un jeroglífico representando ya sea el Sol o la Luna en los cielos. Más probablemente representa la Luna.

La figura 157 es de una estela más complicada. Arriba está el símbolo solar o lunar, luego el signo del pentagrama, representado por una estrella de cinco puntas, hacia la cual la figura alza sus manos. Además hay también una forma de caduceo rústico. Sigue una pequeña inscripción en caracteres púnicos, que se ha omitido. La lengua púnica o cartaginesa usualmente se considera que fue un dialecto del fenicio, y Cartago era, como se sabe, una colonia de Tiro. Bajo la inscripción púnica hay una cabeza de caballo en un dibujo mejor que la escultura del resto de la estela, que parece implicar que lo rústico de la representación de la figura humana es intencional. Ésta y las estelas siguientes son también de Constantino.

En la figura 158 la cabeza del caballo está mucho mejor delineada. En adición a los demás símbolos hay ya sea una mano o un pie en la cúspide de la estela, seguida por un óvolo o cuarto vocel. La figura de la persona con los brazos levantados está tratada como un jeroglífico puro y está colocada entre dos caduceos rústicos. Sigue el símbolo lunar o solar.

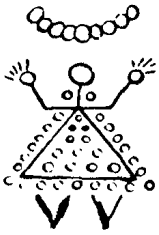
La figura 159, también de Constantino, muestra el último símbolo mencionado arriba. La figura con los brazos levantados es simplemente un jeroglífico y está colocada entre un brazo de un lado, y un caduceo rústico en el otro.

La figura 160 muestra la figura más esquemática con un caduceo en su mano derecha y parada sobre un

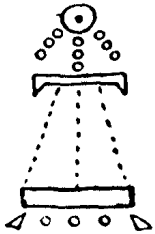


162

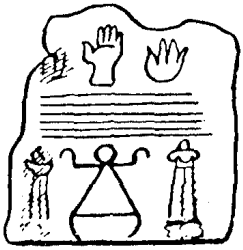
163



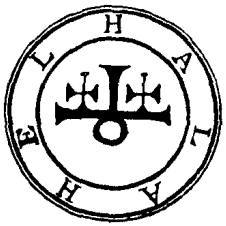
164



165

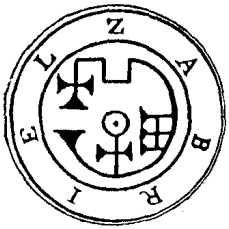


166

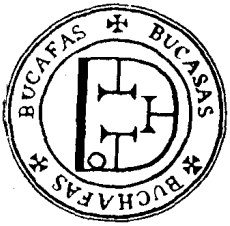


167. HALAHIEL

168

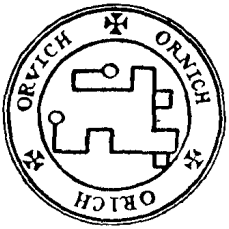


169



170

171



172

173

delfín. Este último, como en el caso del caballo en las figuras 157 y 158, está mucho mejor delineado.

La figura 161, también de Constantino muestra la figura humana entre el caduceo y un creciente.

La figura 162 es de un lugar de la antigua Cartago. Es muy rústica en su diseño, que es un mero rasguño en la piedra. Da el efecto de un sello demoniaco.

La figura 163 es también de Cartago y las figuras o símbolos parecen haber sido sintetizados en un caduceo con aspecto malévolo.

La figura 164 es de la decoración de una urna sepulcral encontrada en Olbenburgh, Alemania. Es de notar que muestra la misma figura o jeroglífico humano con el creciente arriba. La del Sello Secreto de Salomón está aplanada en la parte de arriba y es más como una taza v está colocada a lo largo del jeroglífico.

La figura 165 es un diseño egipcio que mostraría una analogía entre el símbolo y la idea de la fuerza de la creación.

La figura 166 es una estela proveniente de Fenicia, algo similar a las otras, a excepción de que el caduceo rudimentario en las figuras 158 y 162 está aquí remplazado por dos columnas jónicas rudimentarias.

Estos últimos tres diseños están tomados de la obra del caballero Emile Soldi-Colbert de Beaulieu sobre la *Lanue Sacrée.*

En la figura 167 se da el sello del espíritu Halahel. Se dice que este espíritu está bajo el dominio de Bael, y es de naturaleza mixta, parte buena y parte mala, como los espíritus de la Teurgia Goecia que siguen en el Segundo Libro del Lemegeton.

LOS DEMÁS REQUISITOS MÁGICOS

Los demás requisitos mágicos son: un cetro, una espada, una mitra, un gorro, una túnica larga de lino blanco y otras ropas para tal propósito, como manteles de diferentes colores, etcétera. También un cíngulo o cinturón de piel de león de 3 pulgadas de ancho, con todos los nombres que se encuentran en la parte ex-terna del círculo escritos a su alrededor; perfumes y un plato o recipiente para poner carbón encendido para quemar el incienso en el lugar asignado para las operaciones, aceites para ungir el templo y los ojos del operador, y agua limpia para bañarse. Habiendo hecho esto debe decirse, como dijo David:

LA ADORACIÓN EN EL BAÑO

"Tú me asperjarás con hisopo ¡ oh Señor ! y yo estaré limpio; Tú me lavarás, y yo estaré más blanco que la nieve".

Y al ponerse las vestimentas se dirá :

ADORACIÓN AL PONERSE LAS VESTIDURAS

"Por el misterio figurativo de estas vestiduras, me re-visto con la armadura de la salvación en la fuerza del más Alto, Anchor; Amacor; Anides; Theodinias; Anitor; que el fin que deseo pueda llevarse a cabo por medio de tu fuerza, ¡ oh Adonai !, a quien pertenecen el honor y la gloria por los siglos de los siglos. Amén".

Habiendo terminado esto se deben decir oraciones a Dios de acuerdo con el tipo de operación que se va a realizar, como lo ha ordenado Salomón.

EL CONJURO PARA INVOCAR CUALQUIERA DE LOS ESPÍRITUS

Yo te invoco y te conjuro, ¡ oh espíritu N ! *(nombre del espíritu)* y estando armado de poder por la Majestad Suprema, yo te ordeno enérgicamente, por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes; por los Príncipes más Poderosos, Genios, Liachidae y Ministros 'de la Bóveda Tartárea; y por los Príncipes Jefes del Trono de Apología en la Novena Legión, yo te invoco, y por la invocación te conjuro. Y habiendo sido armado con el poder de la Suprema Majestad, yo te ordeno enérgicamente, por el que habló y fue he-cho, y al que obedecen todas las criaturas; también, yo, que habiendo sido hecho a la imagen y semejanza de Dios, envestido de poder por Dios y creado de acuerdo a su voluntad, te exorciso por el poderoso nombre de Dios, EL, fuerte y poderoso, oh tú espíritu N ! Yo te ordeno, por el que habló su palabra y cuyo mandato fue cumplido, y por todos los nombres de Dios, y por los nombres Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh, Asher Ehyeh, Zabaoth, Elión, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor Dios Supremo; yo te exorciso y enérgicamente te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, que aparezcas ante mí, aquí ante este círculo, en forma humana agradable, sin ninguna deformidad o tortuosidad; y por este Nombre Inefable, Tetragrammaton Iehovah, el cual al ser escucha-do los elementos son arrojados, el aire es sacudido, el mar se retira, el fuego se extingue, la tierra tiembla y todas las huestes celestiales, terrestres e infernales tiemblan juntas y son confundidas, te ordeno. Por lo tanto, ven, ¡oh espíritu N ! sin tardanza, de cualquier parte del mundo donde puedas estar, y contesta racionalmente todas las preguntas que pueda hacerte. Ven, apacible, visible y afablemente, ahora y sin tardanza, manifestando lo que pueda desear. Ya que eres conjurado por el Dios

Verdadero y Viviente, Helioren, por lo que acata mis mandatos y cúmplelos permaneciendo hasta el final, de acuerdo con mis intereses, hablando afablemente y visible ante mí con una voz clara e inteligible, sin ambigüedades.

Repita esta invocación tantas veces corno lo desee, y si el Espíritu no llega, diga la siguiente:

EL SEGUNDO CONJURO

Yo te invoco, te conjuro y te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, a que aparezcas y te muestres visible ante este círculo en forma agradable y placentera sin ninguna deformidad, por el nombre y en el nombre de Iah y Van, que oyó y habló, y por el nombre de Dios Agla, que Lot escuchó y así salvó a su familia; y por el nombre Ioth, que Jacob escuchó del ángel, y fue así librado de Esaú su hermano; y por el nombre Anaphexeton, que Aarón escuchó y habló y por el que se hizo sabio; y por el nombre Zabaoth, que Moisés nombró y todos los ríos fueron convertidos en sangre; y por el nombre Asher Ehyeh Oriston, que al pronunciarlo Moisés, todos los ríos se llenaron de ranas que invadieron luego las casas, destruyendo todas las cosas; y por el nombre Elión, que al decirlo Moisés hubo tal tormenta como no la había habido antes desde la creación del mundo; y por el nombre Adonai, que al nombrarlo Moisés aparecieron langostas en toda la tierra que devoraron todo lo que había dejado la tormenta, y por el nombre Schema Amathia que Josué invocó y por el cual se detuvo el Sol en su curso; y por el nombre Alfa y Omega que dijo Daniel y destruyó a Bel y mató al Dragón; y por el nombre Emmanuel, que cantaron los tres niños, Shadrach, Meshach y Abed-nego, en medio de la

hoguera y quedaron libres; y por el nombre Hagios, y por el Sello[1] de Adonai; y por Ischiros, Athanatos, Paracletos; y por O Theos, Ictros, Athanatos; y por estos tres nombres secretos: Agla, On, Tetragrammaton, te conjuro y te obligo. Y por estos nombres y por todos los demás nombres del Dios Verdadero y Viviente, el Señor Todopoderoso, te exorciso y te ordeno, ¡ oh espíritu N!, 'y también por aquel que habló la Palabra y fue hecho, y al que obedecen todas las criaturas, y por el terrible juicio de Dios, y por el incierto Mar de Cris-tal que está ante la Divina Majestad Todopoderosa, por las cuatro bestias ante el Trono, que tienen ojos delante y atrás, por el fuego que circunda al trono, por los san-tos ángeles del cielo, y por la poderosa sabiduría de Dios; yo potentemente te exorciso a que aparezcas aquí, ante el Círculo, para hacer mi voluntad en todas las cosas que me parezcan buenas a mí; por el sello de Basdathea Baldachia; y por este nombre Primeumaton, que dijo Moisés y se abrió la tierra tragándose a Kora, Datán y Abiram; por lo que darás respuestas correctas a mis demandas ¡ oh espíritu N ! y harás todo lo que desee hasta donde tu oficio te capacite. Por lo tanto, ven en paz y afablemente, ahora y sin tardanza, para manifestar lo que yo deseo, hablando con voz clara y perfecta, inteligible a mi entendimiento.

Si no llega a la pronunciación de estos dos primeros Conjuros (aunque sin duda llegará) diga lo que sigue :,

[1] En algunos códices "Por el asiento de Adonai" o "Por el Trono de Adonai". En estas invocaciones y en las demás en el cuerpo del texto he dado los nombres divinos correctamente

Yo te conjuro, ¡ oh espíritu N!, por todos los más gloriosos *y* potentes nombres del *Más grande e Incomprensible Señor de los Ejércitos, a* que vengas rápido y sin tardanza de cualquier parte de la tierra o del mundo donde te encuentres, a contestar con respuestas razonables a mis demandas, y hablando afable y visible-mente con voz inteligible a mi entendimiento como lo he dicho antes. Te conjuro y obligo, ¡ oh espíritu N!, por todos los nombres dichos y además por los siete nombres con los que Salomón te metió a ti y a todos los demás espíritus en tu compañía en la botella de bronce, Adonai, Preyai o Prerai, Tetragrammaton, Anaphaxeton o Anepheneton, Inessenfatoal o Inessenfatall, Pathtumon o Pathatumon e Itemon, a que aparezcas aquí ante este Círculo para hacer mi voluntad en todo lo que me parezca bueno. Y si todavía estás en desobe-diencia, y te rehúsas a venir, en el poder y por el poder del nombre del *Supremo y Eterno Señor Dios,* quien creó a ambos, tú y yo, y a todo el universo y lo que contiene en seis días, Eie, Saraye, y por el poder de este nombre, Primeumaton, que comanda todo el ejército celestial, te maldeciré y te privaré de tu oficio, de tu alegría y de tu lugar y te encerraré en lo pro-fundo del abismo para que permanezcas ahí hasta el día del Juicio Final. Te arrojaré al fuego eterno y al lago de llamas y azufre, a menos que vengas pronto y aparezcas aquí ante el Círculo para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven tú, por los nombres Adonai, Zabaoth Adonai, Amiorán, ven, ya que es Adonai quien te lo ordena.

Si ha llegado hasta aquí sin que el espíritu aparezca, puede estar seguro de que está en otro sitio enviado

por su Rey y no puede venir. Si es esto lo que sucede, invoque al Rey para que lo envíe, de la manera siguiente ; pero si aun así no viene, puede ser que esté encadenado en el infierno, y no en la custodia de su Rey. Si es así y usted todavía quiere que venga aunque sea de ese lugar, debe pronunciar la maldición general que se llama *La Cadena de los Espíritus. A* continuación damos la Invocación del Rey.[1]

LA INVOCACIÓN DEL REY

¡ Oh tú, grande, poderoso y fuerte Rey Amaimón, que riges por el poder del Dios Supremo El sobre todos los espíritus tanto superiores como inferiores de las órdenes infernales en el dominio del este; yo te invoco y te ordeno por el verdadero y especial nombre de Dios y por el Dios que tú adoraste, y por el sello de tu creación, y por el más poderoso nombre de Dios, Iehovah Tetragrammaton, que te arrojó del cielo con los demás espíritus infernales, y por el más poderoso y grande nombre de Dios, que creó el cielo, la tierra y el infierno, y todas las cosas que contienen, y por su poder y virtud, y por el nombre Primeumaton que manda toda la hueste celestial, que fuerces y obligues al espíritu N, que venga a mí aquí en este Círculo en una forma agradable, sin causar daño a mí o ninguna otra persona y contestar en forma verdadera y fiel todas mis preguntas y hacer lo que le ordene, para. que yo logre hacer mi voluntad y satisfacer mis deseos, en el conocimiento y obtención de todas las cosas que por oficio tú sabes le es propio llevar a cabo y lograr, por el poder de Dios, El, quien creó y dispuso de las cosas celestiales, aéreas, terrestres e infernales..

[1] Depende del punto cardinal al que esté atribuido el espíritu, cuál de los cuatro Reyes se invocará

Después de haber invocado al Rey de esta manera dos o tres veces, conjure al espíritu, repitiendo los con-juros varias veces. Sin duda alguna llegará a la primera o segunda repetición. Si no viene, añada *La Cadena de los Espíritus* al final de los conjuros, y será forzado a aparecer, aunque estuviera preso por cadenas, ya que las romperá para lograr la libertad.

LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA "LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS", CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN

¡ Oh espíritu N!, malvado y desobediente, porque te has revelado y no has obedecido ni escuchado mis pa-labras que he repetido, palabras gloriosas y nombres incomprensibles de Dios, el creador de mí y de ti, y de todo el mundo, yo, por el poder de estas palabras y estos nombres que ninguna criatura puede resistir, te maldigo y te mando hasta el fondo del abismo, para que permanezcas encadenado hasta el día del Juicio, y en fuego y azufre inextinguibles, a menos que aparezcas ante este Círculo, y en este triángulo, para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven pronto y en paz, por los nombres de Dios, Adonai, Zabaoth, Adonai, Amiorán, ven, ven, que es el Rey de Reyes, y también Adonai, quien te lo ordena.

Cuando haya llegado hasta este punto en los con-juros, sin que llegue el espíritu, escriba su sello en pergamino y póngalo en una fuerte caja negra,[1] con azufre, asafétida y otras cosas que tienen mal olor. Luego enrolle bien la caja con un cable o alambre de hierro y cuélguela.

[1] Esta caja evidentemente debe estar hecha de metal o en algún otro elemento que no se queme fácilmente

de la punta de la espada, póngala sobre el fuego de los carbones y diga lo siguiente al fuego primero, que estará orientado hacia el punto cordinal al que pertenece el espíritu.

EL CONJURO DEL FUEGO

Yo te conjuro ¡oh fuego!, por el que te ha crea-do y ha hecho todas las demás criaturas para bien en el mundo, a que atormentes, quemes y consumas a este espíritu N para siempre. Yo te condeno, espíritu N, porque eres desobediente y desobedeciste mi mandato, no guardaste los preceptos del Señor tu Dios, ni obedeciste mis invocaciones ni a mí, habiéndote llamado yo, que soy el siervo del *Más Alto e Imperial Señor Dios de los Ejércitos,* Iehovah, yo, que estoy dignificado y fortificado por su poder celestial y con su permiso, y sin embargo no vienes para contestar mis preguntas. Por tu aversión eres culpable de gran desobediencia y rebelión, por lo que te excomulgo, y destruyo tu nombre y tu sello, el cual he encerrado en esta caja; te quemaré en el fuego inmortal y te enterraré en el eterno olvido, a menos que vengas inmediatamente en forma apacible y visible, amable y cortés, aquí ante este Círculo, en este triángulo, en forma bella y de ningún modo terrible, hiriente o espantosa para mí o cualquiera otra criatura sobre la faz de la tierra. Contestarás razonablemente a mis requerimientos, y harás todos mis deseos en todas las cosas que te ordene.

Si aun así no llega, puede decir lo siguiente:

Ahora, ¡ oh espíritu N!, pernicioso y desobediente, que no apareces ante mí para contestar las cosas que deseo de ti, y que no me has satisfecho, yo, por el poder, el nombre y la dignidad del *Omnipresente e Inmortal Se-ñor Dios de los Ejércitos* Iehovah Tetragrammaton, el único creador de los Cielos y la Tierra, y el Infierno y todo lo que contiene, que es el maravilloso administrador de todas las cosas visibles e invisibles, te maldigo, y te privo de tu oficio, alegría y lugar, y te arrojo a las profundidades del abismo, para que permanezcas allí hasta el día del Juicio, digo, al lago de fuego y azufre que está reservado a todos los espíritus rebeldes, desobedientes, obstinados y perniciosos como tú. ¡ Que toda la cohorte celestial te maldiga ! ¡ Que el Sol, la Luna y todas las estrellas te maldigan! ¡ Que la Luz y todas las huestes celestiales te arrojen al fuego inextingible y a los tormentos impronunciables! Y así como tu nombre y sello ligados en esta caja encadenada son quemados en sustancias pestilentes y sulfurosas y consumidos en este fuego material, así, por el nombre Iehovah y por el poder y dignidad de estos tres nombres, Tetragrammaton, Anaphaxeton y Primeumaton, yo te arrojo, malvalo y desobediente espíritu N, al lago de fuego que está reservado a los espíritus condenados y malditos, para que permanezcan allí hasta el día del Juicio, y nunca más sean recordados delante de Dios, que vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos en el mundo por medio del fuego.

[1] [1] En algunos códices ésta se llama "La Maldición" solamente, pero en otros "La Cadena de los Espíritus" es llamada "La Maldición Menor" y ésta "La Maldición Mayor

El exorcista debe poner entonces la caja en el fuego y el espíritu llegará, pero tan pronto llegue apague el fuego donde está la caja y ponga un perfume dulce y dele la bienvenda y un buen entretenimiento, mostrándole el pentáculo que se encuentra en la parle baja de su vestido cubierto con una tela de lino, diciendo :

EL DISCURSO AL ESPÍRITU EN SU LLEGADA

¡ Mira, he aquí tu confusión si rehúsas ser obediente ! ¡ Observa el pentáculo de Salomón que he traído aquí a tu presencia ! Observa la persona del exorcista en me-dio del exorcismo, el que está armado por Dios y sin temor, el que potentemente te llamó e invocó para que aparecieras, y por él, tu maestro y amo, llamado Octinimos. Por lo tanto contesta con respuestas lógicas mis demandas y prepárate a ser obediente a tu amo en el nombre del Señor:

¡Bathal o Vathat avalanzándose sobre Abrac!

¡Abeor viniendo sobre Aberer![1]

Entonces él o ellos serán obedientes y le preguntarán qué desea, porque estarán obligados por Dios a cumplir sus deseos. Y cuando él o ellos hayan aparecido y se hayan mostrado humildes, debe entonces pronunciar

LA BIENVENIDA AL ESPÍRITU

¡ Bienvenido espíritu N, oh noble Rey[2] (o reyes) ! te doy la bienvenida, porque te he llamado por el que ha creado los cielos, la tierra y el infierno y todo lo que contienen, y también porque has obedecido. Por el mismo poder por el que te he invocado y obligado para

[1] En latín *Bathal vel Vathat super Abrac ruens! Abeor veniens super Aberer!*

[2] 0 cualquiera que sea su dignidad

que permanezcas afable y. visible aquí ante este Círculo (o "ante este Círculo y en este Triángulo") tan constante y prolongadamente corno yo tenga necesidad de tu presencia, y no debes irte sin mi licencia hasta que hayas hecho mi voluntad debida y fielmente, sin falsedad alguna.

Luego, permaneciendo en la mitad del Círculo, debe estirar la mano en gesto de mando y decir:

¡Por el Pentáculo de Salomón los he llamado! Denme una respuesta verdadera.

Luego el exorcista expondrá sus deseos y requisiciones. Cuando haya terminado la invocación debe licenciar al espíritu para que se marche de la siguiente manera :

LICENCIA. DE PARTIDA

¡ Oh tú espíritu N, porque has. contestado diligentemente a mis demandas y has venido listo y pronto a mi llamada, te licencio para que partas a tu lugar apropiado, sin causar daño o peligro a hombre o bestia! Parte luego, te digo, y está listo para venir a mi llamado, siendo debidamente exorcisado y conjurado por medio de íos ritos sagrados de la magia. ¡ Te obligo a retirarte apacible y silenciosamente, y que la paz de Dios sea siempre continua entre tú y yo ! ¡ Amén!

Después de haber dado licencia de partida al espíritu, no debe salir del Círculo hasta que se haya ido, y hasta que haya dicho las oraciones y dado las gracias a Dios por las grandes bendiciones que él le ha maridado al cumplir los deseos y retirando la malicia del enemigo, el Demonio.

¡ También observe que puede encerrar estos espíritus en el Vaso de Bronce de la misma manera que les ordena entrar en el Triángulo, diciendo : "Que aparezcas ante este círculo, en esta Botella de Bronce, en una forma bella y agradable", etcétera, como se ha dicho en los anteriores conjuros!

EXPLICACIÓN DE ALGUNOS NOMBRES USADOS EN ESTE LIBRO

Ehieh. Kether. Dios todopoderoso, cuya morada está en lo más alto de los cielos.
Haiot. El Gran Rey del Cielo, y de todos los poderes ahí.
Methratton. Regente de todas las huestes de ángeles y arcángeles,
Reschith. escucha las plegarias de tu siervo que puso su confianza en ti.
Hagalgalim. Que tus santos ángeles me asistan en todo tiempo.
Iehovah. Dios poderoso, Dios omnipotente, escucha mi plegaria.
Hadonat. Manda tus santos ángeles arriba de las estrellas fijas
Ophanim. para que asistan y ayuden a tu siervo; *Iophiel.* que pueda mandar todos los espíritus del aire, tierra, agua y fuego en infierno;
Masloth. para mayor gloria tuya y beneficio del hombre.
Iehovah. Dios todopoderoso, Dios omnipotente, escucha mi plegaria.
Elohim. Dios con nosotros, está siempre presente con nosotros.

Binah. Fortalécenos y apóyanos, ahora y siempre. *Aralim.* En estas tareas que realizamos sólo somos instrumentos en tus manos.

Zabbathi (Debería ser *Shabbathii).* en tus manos, gran Dios Sabaoth.

Hesel (Debería ser *Chesed).* Tú, gran Dios, gobernador y creador de los planetas y de las huestes celestiales,

Hasmalin (Debería ser *Chashmalim).* mandados por tu todopoderoso poder.

Zelez (Debería ser *Zedeq).* Que estén ahora presentes y asistiéndonos a nosotros tus pobres siervos, ahora y siempre.

Elohim Geber (Debería ser *Gibor).* Más todopoderoso y eterno y por siempre viviente Señor Dios, *Seraphiin.* manda tus serafines

Camael, Madim. para que nos asistan ahora, en este tiempo, y nos ayuden y defiendan de todos los peligros.

Eloha. ¡ Oh Dios Todopoderoso, está siempre con nos-otros, ahora y siempre!

Tetragrammaton. Y deja tu poder *y* tu presencia todo-poderosa, guardándonos y protegiéndonos ahora y siempre.

Rafael. Deja que tu santo ángel Rafael nos espere ahora y siempre

Schemes (O Shemesh). para que nos asista en estas nuestras tareas.

lehoz'ah. Dios Todopoderoso, Dios Omnipotente, escucha mi plegaria.

Sabaoth. Tú, gran Dios de Sabaoth.

Netzah (O Netzach). Dios que todo lo ve.

Alohim. Dios, permanece a nuestro lado y deja que tu presencia esté ahora y siempre con nosotros.

Haniel. Deja que tu santo ángel Haniel venga y nos ayude en este momento.

Sabaoth. ¡ Oh tú, gran Dios de Sabaoth, está presente con nosotros ahora y siempre!

Hodben (Debería ser sólo *Hod).* Deja que tu poder nos proteja y nos defienda ahora y siempre.

Michael. Permite que Michael, que está bajo tu poder, general de las huestes celestes,

Cochab. venga y arroje toda maldad de nosotros y todo peligro ahora y siempre.

Sadai: Tú, gran Dios de toda sabiduría y conocimiento, *Jesal* (Debería ser *lesod).* instruye a tu pobre y más humilde siervo.

Cherubirn. Por tu santo querubín,

Gabriel. por tu santo ángel Gabriel, que es el autor *y* mensajero de las cosas buenas,

Levanah. dirígenos *y* apóyanos ahora *y* siempre.

LA EXPLICACIÓN DE LOS DOS TRIÁNGULOS EN EL PERGAMINO[1]

Alfa y Omega. Tú, gran Dios, que eres el principio y el fin.

Tetragrarmaton. Tú, Dios todopoderoso, sé siempre presente con nosotros para protegernos y guardarnos y deja tu santo espíritu estar ahora y siempre con nosotros.

Soluzen. Yo te ordeno, espíritu de la región a que pertenezcas, venir aquí ante este círculo

Halliza. y aparecer en forma humana,

Bellator (o Ballatón). y hablarnos claramente en nuestra lengua,

[1] Evidentemente se refiere al Hexagrama y Pentagrama (figuras 147 *y* 148).

Bellonoy (o Bellony). y muéstranos y descúbrenos todos los tesoros de los que tengas conocimientos o tengas en custodia, y tráelos silenciosamente,

Hallii. Hra. y contesta todas las preguntas que podamos hacerte ahora.

EXPLICACIÓN DEL TRIÁNGULO DE SALOMÓN

Anephezeton. Tú, Gran Dios de todas las huestes celestiales.

Primeumaton. Tú, que eres el Primero y el Último, permite que todos los espíritus nos obedezcan, y deja que el espíritu que perturba este lugar sea mandado en este triángulo.

Michael. Por el Santo Ángel Michael, hasta que lo des-pida.

AQUÍ TERMINA EL PRIMER LIBRO DEL LEMEGETON, LLAMADO LA GOECIA

LO QUE CONCIERNE AL BAÑO DEL EXORCISTA

Asperges me, Domine, hyssopo, et mundabor:
Lavabis me, et super nivem dealbabor.

LO QUE CONCIERNE A LAS VESTIDURAS

Por el misterio de estas vestiduras de los santos, me en-visto de mi poder en los senderos de la rectitud y del poder del Más Alto: Ancor, Amacor; Amides; Theodonias; Anitor: permite que mi poder sea fuerte, permite que dure para siempre, por el poder de Adonai, para quien son el poder y la gloria que no tienen fin.

EL PRIMER CONJURO

Yo te invoco y te conmino ¡ oh espíritu N!, y estando exaltado sobre ti en el poder del Más Alto, te digo: ¡obedece! en el nombre de Beralensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes: y por los poderosos que gobiernan los Espíritus, Liachidae y los ministros de la Casa de la Muerte; y por el Príncipe en Jefe del trono de Apología en la Novena Legión, yo te invoco y al invocarte te conjuro, y estando exaltado sobre ti en el

Poder del Más Alto, te digo ¡ obedece! en el nombre de aquel que habló y fue hecho, a quien todas las criaturas y las cosas obedecen. Más aún, yo que fui hecho a imagen y semejanza de Dios creador de acuerdo con su aliento viviente, te incito en el nombre que es la voz de las maravillas del Dios poderoso. El, *fuerte e impronunciable, ¡oh tú espíritu N!, te digo: ¡obedece! en el nombre de quien habló y fue hecho, y en el nombre de todos los nombres de Dios; y también en los nombres de Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh Asher Ehyeh, Zabaoth, Elión, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor Dios el Altísimo, yo te exalto, y en nuestras fuer-zas te digo: ¡obedece, oh espíritu N!, aparece ante este siervo en un instante, ante el círculo, con la apariencia de un hombre, y visítame en paz. Y en el nombre del inefable Tetragrammaton Iehovah, cuyo poderoso sonido al ser exaltado en poder los pilares son divididos, los vientos del firmamento rugen, el fuego no se quema, la tierra se mueve en terremotos y todas las cosas de la casa del cielo y de la tierra y en el lugar de la oscuridad son movidos por terremotos y tormentas y confundidos por el trueno, te digo: ¡obedece! Ven aquí, ¡oh espíritu N! en un instante: haz que el lugar donde moras quede vacío, revélanos los secretos de la verdad y obedece mi poder. Ven aquí, visítanos en paz, aparece ante mis ojos, sé amable: obedece al aliento viviente porque yo te exalto en el nombre del Dios de la verdad que vive para siempre, Helioren. Obedece al aliento viviente, continuamente y hasta el final, como mis pensamientos aparecen a mis ojos; por lo tanto, sé amable: habla los secretos de la verdad en voz y entendimiento*

EL SEGUNDO CONJURO

Yo te invoco, te conmino y te exalto, ¡oh espíritu .V! para que aparezcas ante mis ojos, ante el Círculo, en la apariencia de un hombre, en los nombres y por los nombres de Iah y Vau, que Adán habló; y en el nombre de Dios, Agla, que Elot pronunció, y fueron liberados de síes casas; y en el nombre de Ioth, que Jacob pronunció en la voz de la casa de los santos y fue liberado de la furia de su hermano; y en el nombre Anaphaxeton, que Aarón pronunció y fue como la sabiduría secreta; y en el nombre Zabaoth, que Moisés pronunció y todas las aguas se hicieron como sangre; y en el nombre de Asher Ehyeh Oriston, que pronunció Moisés y todas las aguas trajeron criaturas que invadieron las casas y destruyeron todas las cosas; y en el nombre de Elión, que al pronunciarlo Moisés llovieron como piedras del firmamento, tal como no se había visto en las edades del tiempo desde el principio de la Tierra; y en el nombre de Adni, que pronunció Moisés y aparecieron criaturas que destruyeron lo que las piedras no habían destruido; y en el nombre de Schema. Amathia, que Josué invocó y el Sol permaneció inmóvil sobre las colinas de Gibeón; y en el nombre de Alfa y Omega, que Daniel pronunció y destruyó a Bel y al dragón; y en el nombre' de Emmanuel, que los hijos de Dios cantaron en la hoguera, y conquistaron; y en el nombre Hagios, y por el trono de Adni, y en Ischyros, Atanatos, Paracletos; y en O Theos, Ictros, Atanatos; y en estos nombres de verdad secreta: Agla, On, Tetragrammaton, te invoco y te llamo; y en todos estos nombres y en todas las cosas que son los nombres del Dios de la Verdad Secreta que vive para siempre, el Todopoderoso. Te invoco y te obligo ¡oh espíritu N! por aquel que habló y fue hecho, y a quien todas las

criaturas obedecen, y en la extrema justicia y cólera de Dios, y por el velo (?) que está ante la gloria de Dios poderoso; y por las criaturas de aliento viviente ante el trono cuyos ojos son Este y Oeste, por el fuego, en el fuego de la justa gloria del trono; por los santos del cielo, y por la sabiduría secreta de Dios, yo, exaltado en poder, te obligo; aparece ante este Círculo, obedece en todo lo que yo te diga; en el sello Basdathea Baldachia y en este nombre Primeumaton, que pronunció Moisés y la tierra se dividió, y Korah, Dathan y Abiram cayeron en los abismos. Por lo tanto obedece en todas las cosas, ¡oh espíritu N!, obedece tu creación. Ven aquí: aparece ante mis ojos, visítanos en paz, sé amable, ven en la vigesimocuarta parte de un instante, obedece mi poder, hablando los secretos de la verdad en voz y en entendimiento.

LA OBLIGACIÓN

Yo te incito, oh espíritu N, en todas las cosas en que están los nombres de la gloria y el poder de Dios el Grande, que es más grande que el entendimiento; Adni Ihvh Tzabaoth, ven en la vigesírnocuarta parte de un instante, haz que el lugar que es tu morada quede vacío; apégate a la verdad secreta y obedece rni poder: aparece ante mis ojos, visítanos en paz, hablando los secretos de la verdad en voz y entendimiento. Yo te incito y te conmino, oh espíritu N, por todos los nombres que he dicho y añado éste y seis nombres por los que Salomón, el señor de la sabiduría secreta, los colocó a ustedes, espíritus de ira, en una botella: Adonai, Preyai Tetragrammaton, Anaphaxeton Inessenfatoal, Pathtomon e Itemon: aparezcan ante este círculo, obedezcan en todas las cosas mi poder. Y como no obedeces

y no vienes, yo, por tu poder, oh Dios Altísimo que vives para siempre, que creaste todas las cosas en seis días, Eie, Saraye, y por el poder que me da el nombre Primeumaton, que rige sobre los palacios del cielo, ate maldigo, y destruyo tu trono, alegría y poder; y te ato en los abismos de Abaddón, para que permanezcas ahí hasta el día del Juicio que no puede tener fin. Y te ligo al fuego de azufre mezclado con veneno y los mares de fuego y azufre: ven; por lo tanto, obedece mi poder y aparece ante este círculo. Por lo tanto, ven en el nombre de los Santos Adonai, Tzabaoth, Amiorán. ¡Ven! porque yo soy Adonai, quien te obliga.

INVOCACIÓN POTENTE A SU REY

¡ *Oh tú grande y poderoso gobernador Amaimón, que reinas exaltado en el poder de* EL *sobre todos los espíritus en los reinos del Este* (Sur, Oeste, Norte) ; *yo te invoco y te incito en el nombre de Dios verdadero y del Dios al que tú adoraste, y por el sello de tu creación, y por los poderosos nombres de Dios, lehevohe Tetragrammaton, que te arrojó del cielo, a ti y a todos los espíritus de las tinieblas, y por todos lo, nombres del Dios poderoso que es el creador del cielo y de la tierra, y de la morada de las Itiniblas y de todas las cosas y en su poder y brillantez; y en el nombre Primeuntaton que reina sobre los palacios del cielo. Trae, digo, al espíritu N; traelo en la vigesimocuarta parte de un instante, deja su morada vacía hasta que nos visite en paz, hablando los secretos de la verdad; hasta que obedezca mi poder y su creación en el poder de Dios,* EL, *que es el creador y dispone de todas las cosas, cielo, firmamento, tierra y la morada de las tinieblas.*

LA MALDICIÓN GENERAL

LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA "LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS", CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN

Oh tú, malvado espíritu N que no obedeces, porque yo hice una ley e invoqué los nombres del glorioso e inefable Dios de la Verdad, el creador de todo, y no obedeciste los sonidos poderosos que hice: por ello te maldigo en el abismo de Abaddón para que permanezcas hasta el día del juicio en tormento de fuego y en azufre sin fin, hasta que aparezcas ante nuestra voluntad y obedezcas mi poder. Ven por lo tanto en la vigesimocuarta parte de un instante, ante el Círculo en el Triángulo, en el nombre y por este nombre de Dios, Adni, Tzabaoth, Adonai, Amioran. ¡ Ven! ¡ Ven! porque es el Señor de los Señores, Adni, el que te obliga.

E. CONJURO DEL FUEGO

Yo te conjuro, oh tú, fuego, en el que es tu creador y de todas las criaturas. Atormenta, quema y destruye al espíritu N siempre sin que pueda tener fin, yo te juzgo en juicio y en extrema justicia, oh espíritu N, porque tú eres el que no obedece mi poder y no obedeces esa ley que el Señor Dios hizo, y no obedeces los sonidos poderosos y el Aliento Viviente que yo invoco, que yo envío: ven; yo, que soy el siervo del mismo Altísimo gobernador, Señor Dios Poderoso, lehovohe, yo, que estoy exaltado en poder y soy poderoso en su poder sobre ti; oh tú que no vienes dando obediencia y fe al que vive y triun f a. Por eso pronuncio el juicio: yo te maldigo y destruyo tu nombre y tu sello que he puesto en esta morada de veneno, y te quemo en el fuego que

eco tiene fin, y te arrojo a los mares de tormento, fuera de los cuales no podrás levantarte hasta que vengas ante mis ojos y me visites en paz. Sé amable ante el Círculo en el Triángulo en la vigesimocuanta parte de un instante, en la forma de un hombre, no con terror hacia los hijos de los hombres, las criaturas o todas las cosas en la faz de la tierra. Obedece mi poder como criatura razonable; obedece el aliento viviente, la ley que yo hablo.

LA MALDICIÓN MAYOR

¡Escúchenme, oh Cielos! ¡ Oh tú espíritu N, porque eres desobediente, eres malvado y no apareces para hablar los secretos de la verdad de acuerdo con el aliento viviente; yo, exaltado en el poder de Dios, el Omnipotente, el centro del Círculo, poderoso Dios que vive, y no tiene fin, lehevohe Teltragrammaton, el único creador del cielo, la Tierra y la morada de las tinieblas y todo lo que está en sus lugares, que en su sabiduría secreta dispuso de todas las cosas en las tinieblas y en la luz: te maldigo y te arrojo y destruyo tu trono., alegría y poder, y te ato a los abismos de Abaddón, para que permanezcas hasta el día del Juicio que no tendrá fin, digo, entre los mares de fuego y azufre que he preparado para los espíritus malvados que no obedecen, los hijos de la iniquidad.

¡ Que las compañías de los cielos te maldigan!

¡ Que el Sol, la Luna y todas las estrellas te maldigan!

¡ Que la luz y todos los santos del cielo te maldigan al fuego ardiente que vive para siempre y al tormento impronunciable!

Y así como tu nombre y tu sello, que he puesto en esta morada de veneno, estarán en tormento entre criaturas de azufre y amargo sufrimiento, quemándose en

fuego de la Tierra, por lehevohe, y exaltado en poder en estos tres nombres, Tetragrammaton, Anaphaxeton, Primeumaton, te arrojo al abismo, malvado espíritu N, a los mares de fuego y azufre que están reservados a los espíritus malvados que no obedecen, los hijos de la iniquidad, para que permanezcas hasta el día del Juicio; que las misericordias de Dios te olviden, que el rostro de Dios olvide el rostro del espíritu N que no verá la luz: Que Dios olvide, digo, que la balanza de la justicia estará sobre los hijos del aliento viviente, de la muerte y del mundo, por fuego.

EL DISCURSO AL ESPÍRITU EN SU LLEGADA

¡Mira! ¡Te confundo porque tú eres el que no obedece! ¡Mira los misterios del sello de Salomón que traigo ante tu poder y presencia! Observa al Creador, el centro del Círculo del aliento viviente; el que está exaltado en el poder de Dios y no caerá en el terror; el que poderosa-mente te invocó y te obligó a la aparición visible; el Señor de tus gobiernos cuyo nombre es Octinomos.

LA BIENVENIDA ANTE LA DIGNIDAD DEL ESPÍRITU

¡Yo soy el que está viendo con alegría sobre ti, oh tú espíritu N, bello y digno de alabanza! Con alegría digo, porque eres llamado en el nombre del que es creador del cielo y de la Tierra y de la morada de las tinieblas y de todas las cosas que están en sus lugares y porque eres el siervo de la obediencia. En estos poderes por los que eres obediente al aliento viviente, te obligo a permanecer visible a nuestros ojos en poder y presencia como siervo de fidelidad ante el círculo hasta que diga "Des-

tiende a tu morada", hasta que el aliento viviente ***de*** *la voz del Señor esté de acuerdo con la Ley que se te dará.*

¡ Por el sello de la sabiduría secreta de Salomón eres llamado! ¡ Obedece los Sonidos Poderosos! ¡ Obedece el aliento viviente de la voz del Señor!

LA LICENCIA AL ESPÍRITU PARA QUE PUEDA MARCHARSE ,

Oh tú espíritu N, porque eres el siervo de fidelidad y obediencia, y porque eres el que obedece mi poder y tu creación, por esto te digo: desciende a tu morada, obedece la ley que he hecho, sin terror para los hijos de los hombres, criaturas y todas las cosas sobre la superficie de la Tierra.

¡Desciende, por lo tanto, digo, y sé como el senescal del Tiempo; ven en un momento, como los sirvientes que escuchan la voz de su señor, en el momento que te invoque y te conmine y te conmueva en los misterios de la sabiduría secreta de tu creador!

Desciende a tu lugar de morada con placer; que la misericordia de Dios sea contigo; sé amistoso continua-mente, lo cual será un consuelo para todas las criaturas. Amén.

CONTENIDO

P R E F A C I O 7
INVOCACIÓN PRELIMINAR 9
DEFINICIÓN PRELIMINAR DE LA MAGIA 13
EL LIBRO DE LOS MALOS ESPIRITUS SHEMHAMPHORASH..... 19
OBSERVACIONES 60
CLASIFICACIÓN DE LOS 72 ESPIRITUS DE LA GOECIA DE ACUERDO CON SU RANGO 62
EL CÍRCULO MÁGICO 63
EL TRIÁNGULO MÁGICO DE SALOMÓN 66
EL HEXAGRAMA DE SALOMÓN 68
EL ANILLO O DISCO MÁGICO DE SALOMÓN 69
E L SELLO SECRETO DE SALOMÓN 71
LOS DEMÁS REQUISITOS MÁGICOS 76
EL CONJURO PARA INVOCAR CUALQUIERA DE LOS ESPÍRITUS 77
LA OBLIGACIÓN 80
LA INVOCACIÓN DEL REY 81
LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA "LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS", CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN 82
EL CONJURO DEL FUEGO 83
LA GRAN MALDICIÓN 84
EL DISCURSO AL ESPÍRITU EN SU LLEGADA 85
LA BIENVENIDA AL ESPÍRITU 85
LICENCIA. DE PARTIDA 86
EXPLICACIÓN DE ALGUNOS NOMBRES USADOS EN ESTE LIBRO 89
LO QUE CONCIERNE AL BAÑO DEL EXORCISTA..... 93

Goecia. La Clave Menor del Rey Salomón. El Libro de los Espíritus, vol. 1 de la *Colección Grandes Arcanos,* segunda edición, se imprimió en septiembre de 1992 en los talleres de Editora y Distribuidora Yug, S. A. Hamburgo 290, Col. Juárez,